季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成10年8月31日発行
第3巻第4号通巻第9号
www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1998 AUTUMN
VOL.8



君を探して海底二万里！

対決協力因果応報!?
楽しさ100倍！ 多人数プレイゲームの宴

ハードの悲劇拡張版 バーチャルボーイ編
漆黒の宇宙に広がる赤色夢幻世界！

明るくゆったりしたスペースの店内。ライトユーザーにもオススメのお店だ。



(株)ニノミヤhobix ファミコンコーナー

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋4-9-17
TEL06-635-2135
営業時間：平日10：30～19：30 土日10：00～19：30
地下鉄堺筋線恵美須町駅から徒歩7分

日本橋ゲームショップ巡りはこの店から！

日本橋で多くのチェーン店をもつニノミヤ。その中でホビー関係を扱うのが「ニノミヤｈｏｂｉｘ」。その4Fに中古ソフト扱うファミコンコーナーがある。

店内は明るく、とても広い。客層にファミリーや若いカップルが多いのもうなずける内装だ。その中にＳＦＣやＧＢ、ＳＳのソフトが見やすいように、一本ずつスペースを取って展示されている。特にＳＦＣはジャンルごとに細かく分別されていて（スポーツでも野球、サッカーなどに分けている）、ソフトを探しやすくなっているのだ。また、周辺機器の品揃えもなかなかのもの。

「中古ゲームに先入観をもたないで欲しいですね。前に他人が使用しているからといって、内容はかわりませんし…」

とは店の方のコメント。

日本橋駅から歩いてくると、最初に目に付く中古ゲームショップ「ｈｏｂｉｘ」。日本橋にきた時は、まずこの店からショップ巡りをしてみてはどうだろうか。



ＧＢのソフトもこのようにケースに入っていて見やすくなっている。





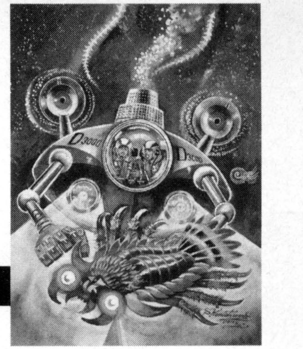
広く明るい店内はなかなか快適だ。



ジャンル別に細かく分けられたソフト。
これはかなり便利。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ



1998 AUTUMN VOL.8 CONTENTS

カバーイラストレーション：小松崎茂　ロゴデザイン：金子　健　カバーデザイン：亀尾裕次（Brahman）

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PCE…PCエンジン　PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ　PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP…ニンテンドウパワー

イゲームの

対決協力
因果応報



イラスト◆天辰睦紀

楽しさ100倍！
多人数プレ宴（うたげ）

ＲＰＧなどに代表される、コンピュータとの終りなき対話もいい。だが、多人数の友人同士でプレイするゲームのもたらす興奮…その甘美な魅力もまた、ゲームの一つの姿なのだ！　その時、ゲームソフトは単なる「遊びのルール」となり、プレイヤーはそのルールを用いて新たなる「楽しさ」を創造していく。やはりそれは、コンピュータではなく、人間同士でしか築けないものなのだろう。

まわりにゲーム友達がいない？　いい歳して「ゲームやろう」なんて言えない？　いや、勇気を出して見回せば、必ず同志を発見できるはずだ。そして、禁断の扉を開き、勇気を出して前に進んでみよう！

多人数プレイゲームの宴へようこそ‼



地上げと株で成金を目指せ！

いただきストリート2 ～ネオンサインはバラ色に



機種……SFC
ジャンル……ボードゲーム
メーカー……エニックス
発売日……94年2月26日
定価……9,800円
編集部購入価格……2,980円
入手難易度……普通



最大プレイ人数…4人

「物件の5倍買い」のルールが対戦を面白くしている。ただし、友達をなくさないよう注意！



お店を買って増資をしていき、相手と資産額を競うボードゲームの本作。資産を増やす方法に多彩な戦略があり、これが最高に楽しいのだ。この面白さを、ぜひ友達と一緒に体験してほしい！

一口にボードゲームといっても、古来からある「すごろく」もあれば、犯人探しをするタイプのものもあったりと多種多彩だ。その中でも、いわゆる「モノポリー」タイプの資産を集めるものは、対戦相手との交渉と知略を巡らす楽しさにあふれているといえるだろう。

　では、その「モノポリー」タイプのボードゲームでは何が一番面白いかといったら、ここで取り上げる「いたただきストリート（以下、いたスト）」シリーズしかない！　と断言してしまおう。

株を運用して大店舗を作ろう！

「いたスト」の進め方は、すごろくと同じ。まず、サイコロを振ってマス目状のマップを周っていく。マス目はお店になっていて、誰も所有していなければこれを購入する（お店は資産になる）。逆に、対戦相手のお店に止まった場合は、店の大きさに応じた「買い物料」を支払わなくてはならない。これを繰り返していき、目標資産額を集めてゴールすれば勝ち、というのが大まかな流れだ。

　資産の増やし方は、物件の購入以外にも様々な方法がある。基本的には、マップ上にある四つのマークを集めてスタート地点の銀行に行き、サラリーを貰ってお金を得るのが一つ。また、増資してお店を大きくする方法や、株を購入する、といったやり方がある。その中でも、株を運用したお店への増資。これがアツイのだ。

　まず、株の仕組みとは需要と供給。つまり、買う人が多ければ値はあがるし、売る人が多ければ下がる、というわけだ。この他にも、そのエリアの店舗を増資で大きくすると「ここは有望！」ということで、株の値もぐんと上がるのだ。これを利用すれば、先に自分持ちの店舗があるエリアの株を安いうちに買っておき、そのお店に増資することで、手持ちの株が高くなる。そして、さっさと株を売れば、値上がりした差額分だけ大儲けできるのだ。

　これで1つのエリアに4つお店を持っていたり、株も300株以上購入していたりすれば、とんでもない額の資産が転がりこむというわけだ。かつての「バブル経済」を彷彿させる、「いたスト」のエリア買いと増資。この醍醐味を、ぜひ味わってほしい。

「5倍買い」こそ「いたスト」の本道!?

では「いたスト」の多人数プ



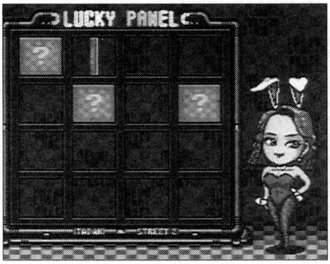
いたスト2、このやり方で遊べ！

ラッキーパネルの時はTVを消そう！

4種類あるカジノゲームの一つ「ラッキーパネル」。神経衰弱の要領でパネルをめくって、株やお金を貰うことができる、というお得なミニゲームだ。このパネル、一見、ランダムに並んでいるよう見えるが、実は裏返しになったパネルが表示される時、どこに何があるか分かってしまうのだ。最初はマイナスパネルの2枚が表示され、その後は対になった組み合わせのパネルが順に表示されている、というわけ。だから動体視力がイイ人や記憶力に長けている人であれば、すべてのパネルをめくることも可能なのだ。これを知っているプレイヤーがいた場合は、即座にTVを消そう。

10株売りは禁止！

ゲーム後半では非常に有効な「10株売り」。方法は、次ページで詳しく述べるとして、なぜこれを禁止にしたほうがいいか。例えば、目標資産目前のプレイヤーに「10株売り」を毎ターン仕掛ければ、もうゲーム後半だから、2000G近くごっそり総資産が減るわけだ。こうなると泥仕合になって、相手も同じことをしてくるだろう。そして、リアルファイトに発展してしまうことに…。ルールを最大限に利用しているとはいえ、さすがにえげつないプレイだし、友達をなくすことは必至だ。リアルファイトで血を見たくない人は、「10株売り」は遠慮したほうがいいかも。



ラッキーパネル表示中。この一瞬で、すべてのパネルの組み合わせが分かってしまうのだ。

レイにおける魅力とはなんぞや？と聞かれたら、「物件の5倍買い」にあると即答したい。

「いたスト」の祖ともいえる「モノポリー」の場合、建設できる家（「いたスト」の土地に増資することとほぼ同じ行為）の数が決まっているため、個人的な手腕よりもプレイヤーの交渉能力が勝敗を左右するといっていい。だが「いたスト」は、資金さえあれば、店舗価格の5倍のお金を払い、相手に有無も言わさず自分の物件にすることができるのだ。つまり、自分でゲームの流れをコントロールできること、これが「いたスト」の多人数プレイを面白くしている要素ではないかと思うのだ。ただし、あまり何度も5倍買いを仕掛けると、友達をなくすかもしれないが…。

また、「いたスト」は、一人でプレイしても面白い、というのも魅力の一つだ。個性的なCPUキャラが何人もいるので退屈しない。また、容赦ない5倍買いなど、多人数と違って遠慮はいらないのだ。このように、悪魔的(?)なプレイをできるのが、一人プレイ時の楽しさといえるだろう。

FCの晩期にひっそりと発売されていた「いたスト」の一作目。その面白さに打ちのめされた筆者は、こんなに面白いものを誰が作ったんだろうと調べたら、なんと、あの「ドラクエ」の堀井雄二氏の名前が！　さすがといったところか。

二作目はSFCで発売され、マップ数も15面に増えるなど、グレードアップした内容になっている。とにかく、本誌からのお願いだ。プレイしてくれ！



このように資金に余裕があれば、他人の物件を自分のものにできてしまうのだ。これが楽しい！

目指せ株王！「濡れ手に粟」生活への道

株成金への道

株を制すれば、勝利は君のものだ！



資産はサラリーと相手から買い物料を徴収して増やしてくのが基本。だが、ゲーム後半になると、株をいかにして資産を増やしていくかが勝負のポイントとなる。はっきりいって、株運用なしに勝ちを呼びこむことはできない。そこで、このコーナーでは「いたスト」初心者にはやや難しいと思われる、株の有効な運用方法を解説していこう。

●株を購入して増資する

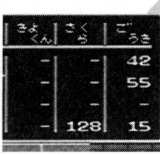
株で儲けるための基本中の基本。自分の所有する店舗があるエリアの株を買い集め、増資してから売りとばすやり方だ。「いたスト」では、実際の株取り引きでは禁止されているこの「インサイダー取り引き」を、大手を振ってできるというわけ。「インサイダー取り引き」を有効に行うには、まず、同じエリアの二つ以上の物件を押さえる。そして株を、少なくとも100株以上購入すれば準備OK。株を購入したエリアに増資しよう。「株を売らないと増資できない」という場合でも大丈夫。一株あたり3G程度、儲けることができるのは間違いないから、多少のマイナスは気にせずバンバン増資しよう。また、資産が少ない序盤では、一店舗しかない場合でも高めの物件であれば株を購入して増資しよう。イイ小銭稼ぎになるぞ。



増資すれば、お店の呼称も変わるのだ。

●便乗して儲ける

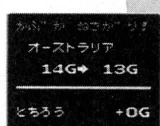
右のやり方が「インサイダー取り引き」なら、こちらは「先物取り引き」といったところ。つまり、値上がりが予想できるエリアの株を購入するやり方だ。例えば、対戦相手が一つのエリアに三つ以上店舗を揃えたとき、すかさずそのエリアを購入する。当然、相手は増資するわけだから、必ず儲けが入るというわけだ。また、最初から株価の高いエリアの株を購入するのも一つの手。そういうエリアは、誰もが店舗増資を狙う場所だからだ。もちろん、アテがはずれて痛い目にあう場合もあるが、労せずして資産が増えるこのやり方は、まさに「濡れ手に粟」といえるだろう。リスキーな儲け方だが、物件を思うように集めることができなかった場合は、これに賭けてみるのもいいかも。



各エリアの株を小口買いしていくのも手だ。

●株価を操作する

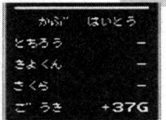
仕掛けどころが難しい、ちょっぴり上級のテクニックが「株価操作」。言葉どおり、株を購入、売却し、株価を変動させて対戦相手の資産にダメージを与えるやり方だ。例えば、対戦相手が買おうとしているエリアの株を先に購入し、値をつり上げて高い値段で売りつける。そして今度は、その株のすべてを売り払ってしまうのだ。これで、相手に損害を与えることができるはずだ。これを利用した「10株売り」は、ゲーム後半で有効だ。株価は基本的に10株で変動するので、毎ターン10株ずつ売却すれば、やる度に1000G以上も相手の資産を減らすこともできる。このように、多大なダメージを与えることが可能なわけだが、頻繁に行うのは控えよう。友達をなくすから…。



1G下がっただけでも結構な被害額になる。

●配当金を貰う

株は所有しているだけでも利益を生む。株を所有しているエリアに相手が止まった場合、配当金を貰うことができるのだ。そして配当金は、持っている株の数に応じて支払われる。つまり、増資し終えたエリアの株をすべて売り払ってしまうのは、あまり得策といえない。5株くらいは残しておこう。あるいは、色々なエリアの株を購入しておくのもいいだろう。あと、株購入、売却時に注意しておきたいのは「買うなら10株以上、売るなら9株以下」というのも覚えておこう。3の「10株売り」でも述べたように、基本的に10株を購入、売却すると一株あたり1G変動する。逆に、9株以下なら株価は変動しない。株で買い物料を支払う場合は、このことを頭に入れて、なるべく10株以上売らないようにしよう。



儲けは少ないが、後で大きな差につながるかも。

いたストマスター奮戦記

いたストマスターを自称する編集部員引地（ヒゲ男）の、悪あがきプレイを公開！

この特集で「いたスト」をプレイし直して、久し振りに多人数で対戦をしたくなった。というわけで、集まったプレイヤーは、自称・いたストマスターの私、引地。いたストで徹夜すること100回の津田君。そして、いたスト未体験の奥山嬢の3人。「パネポン」では、両者に勝てなくなった私だが、これなら負けん！　FC版から鍛えたこの腕で「パネポン」での雪辱をはらしてやるゾ！

第一回戦●クローバーランド

まずは初心者の奥山嬢にあわせて、単純なマップだが割と長めにプレイできる「クローバーランド」で勝負開始。まあ、敵は津田君だな。順調にいけばイイ勝負ができるだろう。と思ったら、いきなりサイコロの目は1。ま、慌てない慌てない。げ、次は8…。極端なサイコロの出目に翻弄され続ける。マップを三周回った時点で、自分の所有物件は各エリアに一つずつという状態。勝負はついたようなものか？　こういう場合は、株の便乗で儲けるしかない。しかし、株は微々たる利益しか出ず、手も足も出ないまま津田君の独走状態で終了。やはりというか、物件持ちには勝てぬということか。ん～納得いかんぞ。

引「津田君！　なにか裏技を使ってるだろう！　そーに違いない！」

津「何を言ってるんですか。サイコロの目はランダムですよ。そう言えば、いたストって、悪い目が出たときのことは、よく覚えてるんですよね…」

何を悟ったようなことを。くそ～、今回はサイコロの目に負けたのだ！　勝負に負けたわけじゃないんだ！

（負け犬の遠吠えってやつですね：津田談）

クローバー
四つ葉でなけりゃ
不幸せ

第二回戦●スラリン

まあ、初戦はサイコロに負けたわけだから（オイオイ）、本番はこれからである。選んだマップは「スラリン」。このマップには離れ小島になったエリアがあって、ヘタをすると脱出できない、という罠が待ち受けているのだ。これなら運の要素も高い。先のような津田君の独走状態にはならないはずだ（コラコラ）。…と思ったら、その罠にハマッたのは自分。こーなったらヤケである。離れ小島を抜けられないなら、お金の続く限りここを5倍買いして買い占めてやる！

津「無茶しますねぇ。すぐに抜けられるかも知れませんよ」

引「いーのだ。みんなを地獄のバカンスに招待してくれる！」

などと、離れ小島で貧乏バカンスを楽しんでいるうちに、買い物料1000G以上の店舗を二人とも建て始める。その途端、バカンスは終了。3回も5倍買いをしたせいで、手持ちの資産はスッカラカンだ。うぅっ、こんな状態でマップを回れというのか。サイコロの神様のイケズ。そして待ち受けていたのは「破産」の二文字だった…。

バカンスは
金がなくては
続きません

第三回戦●左半球

もー負けられない！　「左半球」のマップで勝負だ。ここならルート選択など、戦術を駆使しなくてはならない。正攻法で勝ちにいくゼ！（今までは何だったんですか？：奥山談）

よし、今回はサイコロの出目も普通。順調に物件が集まっていく。中々イイ感じだ。ところが、以外な人物が戦局を動かした。

奥「あ、3倍買いのカードを引きましたよ。どうすればいいんですか？」

津「ああ、どこでも好きな店舗を3倍の値段で買えるんだ。ま、安いところを買えば？」

奥「じゃあ、ここにしよ～2軒目になるし。エイッ！」



やっとの思いでエリア買い占めを完遂！
ここから反撃を開始していくのだが…。

引「…ちょっと待て！　そこは俺が津田君から5倍買いした場所だぞ！」

奥「えっ？　そうだったんですか」

極めてナチュラルなその態度。新手のいやがらせか？

引「チキショー！　持てる資金でこのエリアすべて買い占めちゃる。覚悟しとけ！」

とはいえ、交渉で買い戻すのは期待できない。何としても、自力で目当ての店に止まらねば。しかし、私には必殺のテクニックがある。サイコロを振るときに出したい目を念じながら振ると、思ったとおりの目が出せるのだ（ウソ。本気にしないように）。この必殺テクでエリア買い占めを完遂する。株も順調に増やした。勝利は目の前だ。ところが…

奥「あ、2万Gになりましたよ。じゃあ後はゴールに向かえばいいんですね」

津「3回目で初勝利か。すごいね」

なにぃ？　こちらも2万Gまで後わずかなのに。かくなる上は禁断の連続10株売りだ。999G増資だ。よっしゃあ～、奥山嬢がゴールする直前で2万3000G達成だ！

引「見たか！　俺の実力を！」

奥「よかったですね…」

うっ、視線が冷たい。その後、しばらくは口を聞いてくれなかった…。

物事にゃ
限度があるでしょ
ヒゲ男

プロレスゲームのスタンダードにして至高の一本

ファイヤープロレスリング3 —レジェンドバウト—



機種	PCE
ジャンル	プロレス
メーカー	ヒューマン
発売日	92年11月13日
定価	7900円
編集部購入価格	100円
入手難易度	普通



最大プレイ人数…4人

プロレス好きが集まれば、盛り上がること必至。レスラーを作るエディットモードも面白いぞ。

「プロレスマニアを納得させるだけの練り込まれた内容＆システム」という単純で、かつ困難な命題をクリアしたからこそ、今もなお続編が発売され続けている、傑作シリーズ。その一つの頂点と言えるのが、このソフトだ。

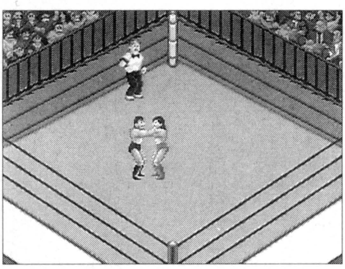


プロレスマニアが「こだわれる」ゲーム

「ファイヤープロレスリング（以下、ファイプロ）」は、プロレスゲームとして一つの頂点を極めたソフトだ。レスラーの数、技の豊富さもさることながら、それをPCエンジンの少ないボタンで自由自在に動かせる操作系が、実に素晴らしかったのである。その操作によってプロレスらしい動きを表現できるからこそ、「ファイプロ」はプロレスマニアを中心に、圧倒的な支持を受けていったのだ。

プロレスマニアがプロレスゲームを遊ぶ時には、このレスラーをこう使いたい、というビジョンがある。モデルが猪木のレスラーならば延髄蹴りから卍固めでフィニッシュ。ハンセンならばラリアットは最後にしか使わない。長州力ならば、ラリアット連打からのサソリ固め…。プロレスを知っているからこそ、プレイ内容にこだわる。「ファイプロ」はそんなプレイヤーのプロレスに対する思いが、ストレートに反映されるゲームだ。

攻略だけを考えるのであれば、簡単で有効な技だけを使っていけば良い。後述する「技をかけるタイミング」さえマスターすれば、クリアは比較的簡単だし、対戦でもかなりの勝率を残せると思う。



この、腰を落とすタイミングでボタンを押す。あせってボタン連打したらダメだよ。

しかし、このゲームを楽しむ人の中に、そのようなプレイをする人はいないだろう。ほとんどの人が、そのレスラーになりきり、そのファイティングスタイルを意識して、プレイすると思う。そして、それを可能にするだけの技・動きのバリエーションが、この「ファイプロ」にはあるのだ。

「こだわる」からこそ盛り上がるタッグマッチ

そんな「ファイプロ」だからこそ、プロレスマニアたちによるタッグマッチプレーは格段に面白い。

まず一人が好きなレスラーを選ぶ。すると相手はそのモデルとなったレスラーと因縁深いレスラーを選ぶ。そのパートナーもそれに合わせてレスラーを選



楽しさ100倍！多人数プレイゲームの宴

こだわりのパラメータこそ「ファイプロ」の要

パラメータの豊富さ、これこそ「ファイプロ」の面白さを支えている最重要ポイントだ。技そのものの豊富さ（これもかなり凄い）だけでなく、「キック」「パンチ」「投げ」「関節」…等、それぞれの技系統ごとに攻撃力・防御力が設定されているのだ。この要素が見えないところが実にうまい。「トミーのバックドロップは他のレスラーとは威力が違う」ことを、プレイしていくうちに感じさせてくれるのである。

このようなレスラーの得意・不得意は、モデルとなっている実在のレスラーを元に設定されている。その設定はマニアでも十分に納得がいくものだ。

また、「体力」だけでなく、「腕」と「足」それぞれにダメージが設定されているのもポイント。例えば、「腕」にダメージを与え続けると、「腕」を使った攻撃、投げ技などの威力が下がっていくのだ。また、間接技をかけられた場合、ギブアップしやすくもなる。

そのパラメータをうまく使いこなしたのが、下にある「ローキック100万連打」パターン。このような遊び方ができるのも、「ファイプロ」の奥の深さを証明と言えるだろう。

んでいく…。実際のプロレスファンの間では、違う団体同士のレスラーの交流戦を熱望する声が多い。しかし、ほとんどがかなわぬ夢。その夢をゲーム上で表現する…そんなゴッコ遊びが楽しいのだ。

また以前の私は、プロレスファンではなかった。しかし、楽しそうに技の名前を実況風に叫びながらプレイをする友人たちを見ているうちに、次第にプロレスに興味を持つようになっていったのである。多彩な技を使いながら、相手の攻撃を受けることも計算に入れたような態度で、そのレスラーらしい形でフィニッシュする。画面は確かにゲームだが、そのプレイに私は、実際のプロレスラーを感じていたのだ。

プロレスマニアが納得できるほど練り込まれたシステム。そしてマニア同士のプレイを見ているだけで、実際のプロレスを感じさせてくれるゲーム。

このゲームはプロレスマニアにしかオススメできない。しかし、周りにプロレス好きの人がいれば、誘って一緒に遊んでみて欲しい。普通の格闘ゲームにはない、違った楽しみを味わえるはずだ。

「ファイプロ」基本戦術

「ファイプロ」は、言ってしまえばタイミングゲームだ。

相手と組み合った時、どちらが完璧なタイミングでボタンを押したか、で勝負が決まる。そのポイントは組み合って腰を落とす瞬間。これより早いと技がかからないし、連打してもダメ。これは慣れてもらうしかない。

技は小技ほどかかりやすい。Ⅱボタンででる技が簡単なので、まずはこれを使っていく。「ボディスラム→ドロップキック→間接技」といった小技の連携で、少しずつダメージを与えていこう。そして相手にダメージが溜まってきたら、Ⅰボタンでかける大技を使うのだ。

もう一つのポイントは、「得意技」・「ダメージを与えやすい技」をうまく使いわけること。

上のカコミ記事に詳しく書いてあるように、「ファイプロ」には実に細かなデータが設定されている。同じ技を使ってもレスラーによって威力や、受けるダメージが違ったりするのだ。こういった特徴を理解して戦えば、それだけで有利になるぞ。

ファイプロ・禁断のテクニック？
ローキック100万連打

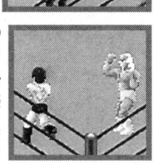
使用キャラ：ローキックと足を固める技を持つキャラクター（例・冴刃）



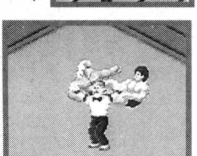
①まず、写真の位置にキャラクターを誘導。キャラクターの向きにも注意。



②後退しながら、ローキックを連打。



③ロープ際まできたら、ダッシュでかわして再び①の位置に誘導する。

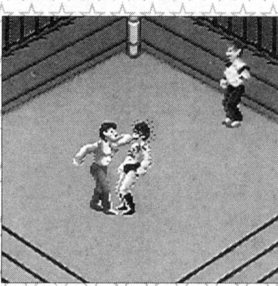


④①～③を繰り返し、相手の足が遅くなったら（ローキックを50回ほど当てる）、中央でダッシュ攻撃を当てて倒し、足を固める。これで勝ちだ。

このパターンは、元祖「ファイプロ」でコンピュータ相手に無敵を誇った最強パターン。この利点は相手と一回も組み合わなくてすむこと。つまり、極めて自分から技をかけにくいラスボスでも、簡単に倒すことが可能になるのだ。さすがに続編なので、決めにくくなったが、根気良くやれば同じように倒すことができるぞ。

タッグプレーこそ「ファイプロ」の神髄

「ファイプロ」で最も熱いプレイスタイル。それが2対2、最大四人まで同時に遊べるタッグマッチだ。そこには、一人でプレイする時とは、また違ったセオリーが存在する。それを紹介していこう。


得意技であり「流血」可能で、しかも簡単に出せる「エルボー」を持つ氷川は強い！

●確実な連携を持つ

タッグマッチでは、コーナーで休んでいるレスラーは、次第に体力が回復していくようになっている。長く休めればそれだけで有利になるわけだが、そのためにはリング上で戦っているレスラーが攻めている時間が長い方が良い。

そこで必要になるのが「確実に反撃を受けない攻撃パターン」。例えば、ボディスラムで投げた後のドロップキック。これは相手に少しでもダメージが残っている状態なら100%つながる連携だ。この間、約2秒。このような積み重ねが、試合を有利なものにしていくのである。

●流血させる

シングルプレイでも重要だが、相手の体力の回復が遅れる「流血」は、長期戦になりがちなタッグマッチで特に大きな意味を持つ。

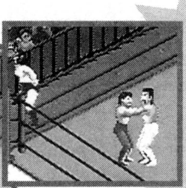
「流血」させるにはコーナーにぶつけるのが基本。隙あらば狙いたい。勿論、流血可能なレスラー固有技を使用するのもOKだ。

●味方コーナーで戦う

実際のプロレスと同じように、味方がそばにいるほうが断然、有利になる。勿論、タッチしてピンチを回避しやすいという利点もあるが、何と言っても、味方コーナーを利用した強力な連携がやりやすいことが大きい。そのいくつかを次に紹介しよう。

強力！ コンビネーションプレイ

これぞ、タッグプレー！！


①タッチしたレスラーAが、相手を捕まえ、その間に、レスラーBはトップロープに登る。


②レスラーAは、味方コーナー側に相手をダウンさせる。


③そこにレスラーBのフライングボディプレスが炸裂！

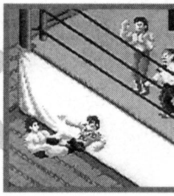
※それまでリンク上で戦っていたレスラーを「レスラーA」、タッチして交代してでてくるレスラーを「レスラーB」とする。

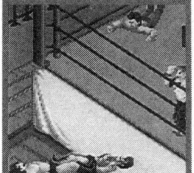
レスラーAが使う技は、技の難易度からいって、ハンマースルーがベター。しかし、相手と組んだ時の角度によって投げる方向が変わる時がある。その時は、組み合った角度、距離で、技の使い分けが必要だ。

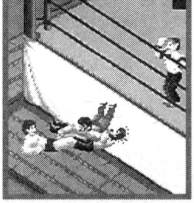
この連携の最強パターンはバイソンのラリアットから、ブルのギロチンドロップ。難しいけど往年の名タッグチームの強さを再現するためにも、ぜひ決めて欲しい。

完全無欠ブランチャー！！


①味方コーナー側の場外に落す。


②コーナーに待機していたレスラーが、倒れている相手に関節技をかける。


③リング上にいるレスラーがダッシュして、ブランチャーをしかける。


④ブランチャーが当たる寸前に関節技をはずす。すると、100%ブランチャーがヒット！

ブランチャー系の技が出せるレスラー(カイザーなど)でしか使えないのだが、これは完全なハメ技。仲間内でやったらケンカ間違いなし、という恐ろしい連携だ。ほどほどに押さえて、使いまくるのはコンピュータ相手がいいでしょう。

◎ファイプロ・妄想120%ドリーミング・リプレイ◎

トミーと冴刃、どちらが強いのか。

プロレスファンならば一度は考えたマッチメイクに違いない。冴刃のキックはトミーでは防ぎきれないだろう、トミーのプロレスの深さに冴刃はのまれてしまうだろう…、いくつもの推測がされたが、一つだけ確実なのは、「これが日本一のレスラーを決める組み合わせだ」、と言うことだ。

団体間の交渉の結果、残念ながらシングルマッチにはならなかったが、それぞれのパートナーには氷川とパンサーがつく。これは初代vs二代目タイガーマスクの激突。こちらもシングルで見たい試合ではあるが、この四人が同時にリングの上に立つ、というのはそれらの不満を吹き飛ばすだけの魅力にあふれているのも事実だ。

♀ ♀ ♀

8時、運命のゴングが鳴る。

序盤は氷川のエルボーを軸にトミー組がペースをつかむ。団体でのタッグを組んだ経験の差、というものも多少はあっただろう。また、パンサーが少し引き気味に戦っていたこともある。

しかし、カウンター気味に入った冴刃のキックが、トミーのペースを大きく崩させる。完全に意表を突かれた形で、冴刃のかかとがモロに顔面に入ったのだ。流血するトミー。

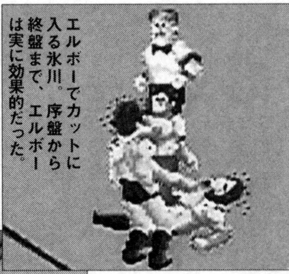
ここから試合は冴刃組ペースになる。ローキック、ハイキック、ローリングキック、ソバット…あらゆるキックを使いこなし、攻める冴刃組。トミーも一度はタッチで逃げるが、次に出た時にまたつかまってしまう。

ここでフォールを狙いにいく冴刃組。そこには「オレたちはプロレスでも勝てるんだ」というこだわりがあったに違いない。関節技だけじゃないんだ、と。それは実に冴刃らしいこだわりであった。

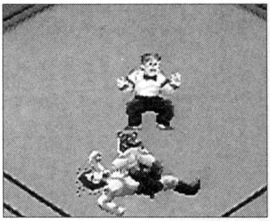
しかし、自分たちの得意な形を捨てた以上、やはり、試合は冴刃組に不利な展開へと進んでいく。

フォールをカットした氷川のエルボーがパンサーにクリーンヒットし、そのまま場外へ。ここから、トミー組の猛攻が始まる。エルボー、ジャンピングニー、と得意な技をヒットさせ、流れるようにツープラトン攻撃へ。

そしてトミーが冴刃のバックをとった時、勝負は決まった。完璧なバックドロップホールド。文句無しのカウント3だった…。

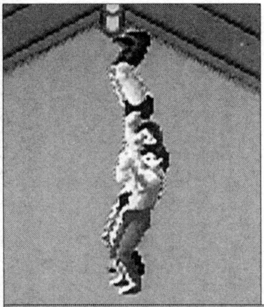


エルボーでカットに入る氷川。序盤から終盤まで、エルボーは実に効果的だった。



ここでフォールにこだわらず、関節技で決めにいけば、結果は違ってきたかもしれない。

▼ワンナイト・サマー・ドリーム・タッグマッチ（無制限1本勝負）
○トミー・氷川（24分54秒 バックドロップホールド）冴刃・パンサー●



タッグワークの熟練度が勝負をわけた。ツープラトンのブレーンバスターが炸裂。



渾身の垂直落下式バックドロップに、冴刃轟沈!!



冴刃のサポートに徹していた感のあるパンサー。もっと積極的にいってもよかったのでは…。



カウンターヒットしたフライングニールキック。ここから、トミー組のリズムが狂いだす。

(注)このページは筆者、およびその友人たちによる妄想120%のプレイをプロレス雑誌風にアレンジしてみたものです。書いてあることはすべてゲーム上の話ですので、モデルとなっているレスラー、団体、及びファンの方はご容赦して下さい。

オリジナルボードゲームの決定版!!

スーパー桃太郎電鉄2



機種	PCE
ジャンル	ボードゲーム
メーカー	ハドソン
発売日	91年12月20日
定価	6800円
編集部購入価格	1480円
入手難易度	易しい



最大プレイ人数…5人

みんなでやればボンビーの挙動に一喜一憂。随所にちりばめられたギャグもいい味だしてます。

ファミコンから続く伝統のシリーズ。シリーズが進むにつれて様々な要素が追加されていったが、その基本となっているのがこの「スーパー桃太郎電鉄2」。偶然と戦略の絶妙なバランスは特筆ものだ。

完成されつくしたゲームシステム

「桃太郎電鉄」は日本を舞台にした、すごろく型のボードゲームだ。駅と鉄道によってマス目が構成されていて、特定の「駅」で物件を買い、収入を得て、総資産トップを狙うのが目的になっている。

FCで初代が発売され、PCエンジン・SFC、そしてPSでも新作が発売され続けている息の長いソフトである「桃太郎電鉄」。ボードゲームとしての完成度が高いからこそ作られ続けるわけだが、その「完成度」を決定付けたのがこの「スーパー桃太郎電鉄2（以下、桃鉄2）」と言っていいだろう。

「マス目の配置」に「物件の価格・増資」「イベント」「カードの種類」そして「キングボンビー」…、現在も引き継がれているこれらの要素が、確立されたのがこのソフトなのだ。

以後、桃鉄は毎年のように発売され、様々な要素が追加されていくのだが、それは「運」の要素を強めるものが多かった。制作者が運の要素を高めないと、熟練者相手に初心者でも勝てない。つまり誰でも楽しめるものにならないと感じ、これらの要素を加えていったという。

それは逆説的にこの桃鉄2が戦略性の高いゲームである、ということの証明でもあるだろう。「カードの使用法」「物件の買い方」「ルートの選び方」、それぞれにセオリー&テクニックが存在する桃鉄2。今回は、そのセオリー中心に紹介してみた。プレイする時の参考にしてほしい。



舞台が日本だから馴染みやすいし、全体マップを覚えやすい。なんとなく、自分の地元は買い占めたくなるしね。

◎オススメの遊び方

4人10年プレイがベーシック。これなら運で勝てる場合もあるので、上級者でも油断できない展開になる。みんなでワイワイ楽しむのに最も適した形式と言えるだろう。時間に余裕があるなら15～20年ほど遊んでみよう。ほとんどのイベントを見ることができるぞ。ただ初心者はほとんど勝てなくなっちゃうけどね。あと、けっこう嫌がる人もいるので、妨害系のカードを使用するか？をローカルルールとして、最初に決めておくのも良いかも。一人で遊ぶなら「えんま」「やしゃ姫」「さるかわ」でやってみよう。これで15年モードで勝てるようなら、かなりの腕前と言えるぞ。



イベント盛り沢山のすごろく

ゲームの流れは、基本的にすごろくで、一カ月に一回、順番がまわってくるようになっている。

まず16の駅の中から目的地が選ばれる。最初に到着した人が賞金をもらえ、その時点で目的地から一番遠いところにいた人に「ボンビー」がつく。そして次の目的地が設定され、またそこを目指す…。また、もらった賞金で物件を買い、資産を増やしていく。これをプレイヤーが最初に設定した年数の間繰り返して、終了した時点で総資産が一番多い人が優勝だ。

プレイヤーはサイコロをふるだけでなく、50種類以上のカードを使ってプレイを有利に進めたり、他の人を妨害したりすることができる。また、様々なイベント（利益系・損害系あわせて30種類以上）が発生するので、それらにうまく対処することも必要。この豊富なカード・イベントの要素こそ、このゲームの大きな醍醐味なのだ。



特定の「駅」で物件購入。戦略によって、様々な買い方があるぞ。



6枚まで持てるカードをいかに使いこなすかがポイント。後で詳しく説明するぞ。



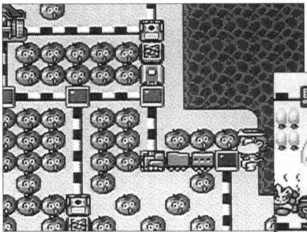
被害系イベントの代表格「スリの銀次」登場。10億のお金をスレるかーっ、と桃鉄プレイヤーなら一度は叫んだだろう。

「桃鉄」真の主役？　ボンビーの悪行三昧

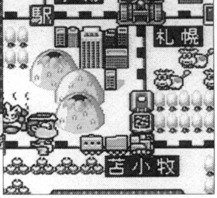
誰かが目的地に着いた時、目的地から一番遠くにいた人についてしまう「ボンビー」。勝手に手持ちの物件を売ったり、ローンを組んだり、無駄遣いしたりと、困ったことばかりしてくれるキャラクターだ。中でも最悪なのが、キングボンビーに変身すること。ボンビーを長くつけているだけなら上位に入れない程度の被害しか受けないが、キングボンビーは、ダントツのトップでいようと、いきなり最下位にしてしまうほどの破壊力がある。「桃鉄」はこのボンビーにとりつかれないことが、勝つため最重要ポイント。

ボンビーは、他のプレイヤーを追い越せば、その人になすりつけることができる。また、他のプレイヤーが止まっている場所にピッタリ止まるようにしてなすりつけると、次のターンでつけられることがない。

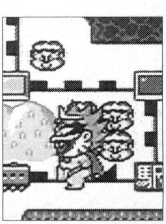
とにかくカードをフル活用してでも、ボンビーを振り払うようにするのが大事だ。



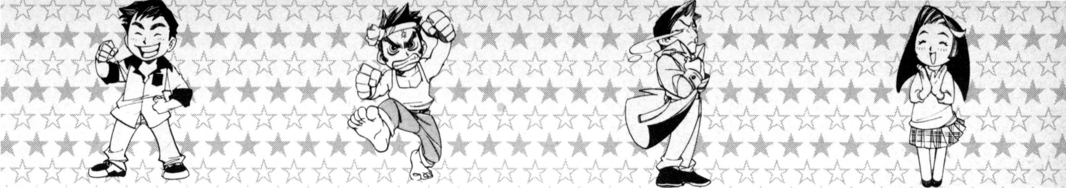
ボンビーをなすりつけあう。「桃鉄」の熱いシーンの一つだ。



ボンビーの行動で一番イヤなのが「勝手に物件を売る」。大きなマイナスにはならないが、長期戦になるほど確実にボディブローのように効いてくるぞ。



最大の敵、キングボンビー。大量のお金を捨てるのもキツイが、「買い占めた」都市の物件を丸ごと売られるのも恐い。これは農林物件だろうが、お構いなしだ。



桃鉄セオリーその1

赤いルートには気をつけろ！

桃鉄のボードは基本的に「プラス駅」「マイナス駅」「カード駅」「カード売り場」「目的地駅」「物件が買える駅」の6種類で構成されている。

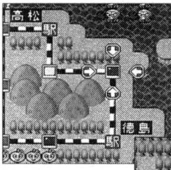
中でも気をつけなければいけないのが、赤色の「マイナス駅」。桃鉄には、ここに止まってある目をだすとどっちに進んでも「赤色の駅」、という駅が結構ある。たとえ確率は6分の1でも、それが冬であれば致命傷になることもあるのだ(冬はマイナスの金額が大きい)。フェリーを含め、マイナス駅に止まりやすいルートは、注意して進もう。

いくつか危険な駅をピックアップしたので、参考にして欲しい。



↑物件が買えるのでつい止まってしまいがちだが、ここで2をだすとハマる。

↓赤の少ないルートなんだけど、この駅で5を出すと両方赤。



↑マイナス駅の多い四国地方。避けているうちにここに止まることも少なくない。



ユーゲー編集部 桃鉄名場面？集①

カード売り場にはありがちっスよ… (by津田)

カード駅の多い日本海を通り、カードをため込み、そのまま青森のカード売り場に入った津田さん。「ぎゅうほ」「サミット」と高額カードを売り、特急カードを買い占める魂胆だ。まだ前半戦だけに、ここで特急カード×６を持つのはかなり強い。
「ここから、一気にいくよ～ん」
と調子にのって、手持ちのカード６枚を売りつづける彼。慣れているだけに、その操作はとても速い。
「ポウ」
突然、カード売り場のウインドウが閉じる。そう、勢い余ってキャンセルボタンを連打しすぎて、カード売買を終了させてしまったのだ。そして、次のターンで「スリ銀」登場。この世のはかなさを教えていただいた、というとても悲しい話でした。

ユーゲー編集部 桃鉄名場面？集②

操作してんだろ、コンピュータ！ (by引地)

サイの目が悪く、ボンビーをつけ続けていた引地さん。なんとか耐えていたのだが、とうとうキングボンビーが降臨してしまう。あまりの不遇さに
「ゲーム、止めましょうか」
と、持ち掛けるが、
「いや、コイツになすりつけてやる」
と、コンピュータキャラに必死に近づく。物件を全て手放し、カードもすべて奪われ、ボロボロ状態になりながらも、なすりつけることに成功する引地さん。しかもぴったり重なった。
「絶対に次のターンはキングボンビーの被害を受けさせることができる！」
ガッツポーズの引地さん。勝負を捨ててまでの、その行動はかなりアツかった。しかし…
「…おかしいのねん、ここ何カ月の記憶がないのねん」
その瞬間、引地さんはリセットした。

桃鉄セオリーその2

勝敗を決する！カードテクニック集

初級者と中級者をわける大きなポイント。それがカードテクニックだ。カードの種類は50以上。その中で、特に重要と思われるカードを紹介しよう。

●ブロックカード

他人からの妨害系カードによる攻撃を防ぐカード。マスタークラスの真剣勝負ともなると、隙あらば妨害カードを使って、自分の立場を有利にしようとする。「ぎゅうほ」「とうみん」などは数カ月間行動が不自由になるので、あっという間にボンビーをつけさせられてしまう。特急系と並んで常備したいカードだ。

●マルサカード

妨害系カードでは、一発逆転の切り札と言えるカード。成功すると総資産の4分の1を持っていくという破壊力は、年数を重ねるほど致命的なダメージになる。所持

●移動系カード

移動系とは、「特急」・「ぶっとび」カード等のこと。大きな移動を期待できるこれらのカードは、桃鉄をプレイする上で主力とも言えるカードだ。金の少ない序盤のうちは難しいが、5～6年をたったあたりからは、なるべくカード売り場に立ち寄って、移動系カードをまとめ買いしておきたい。



金の少ない2月にしかけるのがセオリー。ブロックカードが効かない、というのも大きい。

●うんちカード

何と言っても「うんちバリア」(写真参照)。ボンビーをつけた人に追いつかれそうになった時に使うと、なすりつけを防ぐことが可能だ。



うんちのために前に進めない！　一本道のフェリーで使われると、絶望的な気分にさせられるぞ。

●テレホンカード

かなり使えるカードなのだが、意外と使われていない気がする。購入できる物件はランダムだが、「駅」に止まらなくても購入可能、しかも一割引き、というメリットはそれを十分補っていると思う。カード駅で拾うことも多いので、余裕があれば積極的に使って欲しい。

桃鉄セオリーその3

資産を効果的に増やす物件の買い方

特定の「駅」で、買うことのできる物件。農林・食品・工業等、いくつかの系統に別れている。「農林」はボンビーに売られることがなく、長期戦を戦う上で重要な物件。ただ、収益率が低いので序盤はあまりオススメできない。基本となるのは価格も手ごろで収益率も高めな、「食品」だろう。

買い方のポイントとなるのは「買い占め」と「増資」。

駅にある全ての物件を一人で「買い占め」ると収益率が倍になり、「増資」をすると物件の価格が上がり収益率がアップする。

「増資」は、収益率の上昇率の高い農林物件に特に有効だ。

この駅をおさえろ！

★出雲

全ての物件を合わせた価格が5000万円で、収益率50%。つまり、買い占めするとまるまる5000万円、まるまる収益となるわけだ。しかも、目的地駅でもあるので、ついた時には買い占めできるだけのお金を持っていることが多い。目的地になった時は、積極的に狙っていきたい駅だ。

★盛岡

価格、収益率ともに「出雲」と同じ。仙台や青森が目的地となった時には、ついでによっておきたい駅である。比較的、通りやすい場所にあるので、止まった時に買い占めできるだけの金を持ってなくても、他のプレイヤーの買い占めを防ぐ意味で、一件でも抑えておくこと。

★沖縄

最も止まりにくい駅。それだけに止まれた時の報酬は大きい。なにしろ、収益率が100%！　買い占めすればなんと200%だ!!　九州に進むフェリーとの分かれ道から6マスなので、その位置に止まった時は狙ってみよう。

この物件を買え！

☆えりも・牧場

「えりも」は極めていきにくい駅の一つだが、この物件があるだけにはずせない。ボンビーに売られることのない農林物件は、収益率が低いのが欠点。しかし、この「牧場」は収益率50%！　数ある物件の中でトップクラスの価値のある物件と言っていいだろう。

☆稚内（釧路）・カニ漁船団

この物件は収益率がマイナス40%から、プラス80%までとランダムで変動する。リスクが感じられるかもしれないが、プラス・マイナス収益の出現率はほぼ同じなので、長い目で見れば確実にプラスになる。プレイ年数にもよるが、一度80%がでれば、それだけで逆転することも可能な破壊力を秘めているぞ。

☆貸しビル・東京

10億の物件で収益率40%。価格は高いが、4億の収入は魅力的。思うように買い占めができなかったら、この物件を狙うのも悪くない。たまにビルの修繕費として5000万要求されるが、それでも十分お釣がくるぞ。

☆おもちゃ工場・静岡

一発逆転の切り札、とも言える物件。物件を購入するとかなり高確率（2年あれば1回は発生するかな？）で工場長から「新製品開発用の資金」を要求されるイベントが発生する。許可するとどれだけ投資するか、を選択することになる。お金を多く使ったから成功する、というものではないのだが、成功した時、投資したお金の4倍の儲けがあることを考えれば、できるだけ多くつぎ込みたい。儲け額は金山などには及ばないが、イベントの発生率、物件の価格などを比較すればこちらの方に分があると思う。

ユーゲー編集部　桃鉄名場面？集③

鹿児島の住人って、大変だよね…（by滝沢）

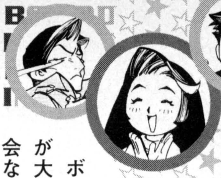
目的地の鹿児島にゴールした滝沢さん。当然のように買い占める。次の目的地は博多で、他のメンバーは大阪近辺をうろついている、というかなり有利な状況。余裕を持って、鹿児島を増資。さらに、下関の物件を買い占めつつ、博多付近をうろつく。

そして7月。

鹿児島に台風直撃。8月、台風直撃。10月、桜島大噴火。11月、桜島大噴火…。怒涛の災害ラッシュ。

「…なんかさー、…なんだろうねえ」

あっという間に持ち金はマイナス。先ほど買い占めた下関を、そっくり手放すことになったとさ。



盛り上がるにはコレが一番！ボードゲームは多人数の基本!?

様々な駆け引きが要求されるボードゲーム。確かにＴＶゲームでやらなくてもいいかも…という気もするが、そこには、元祖・ボードゲームでは味わえないアレンジが効いているものもあるのだ。

ボードゲームといえば、友だちが大勢集まった時…例えばお誕生会なんかの基本的なアイテムだったのではないだろうか。

そんなボードゲームがＴＶゲーム化されるときに、様々な「ＴＶゲームらしさ」が加わった。双璧と呼ばれる「いたスト」と「桃鉄」を見ればわかる。株や物件の購入といった、計算を多用する要素を加えてもゲームのテンポが悪くならないのは、コンピュータという文明の利器を得たからこそだと思う。

ＴＶゲームでのボードゲームというと、どうしても前述の二つが有名だが、ほかにも面白いソフトがたくさんある。ここでは、それらを少しずつ紹介していこう。

商人よ、大志を抱け!!

●機種：SFC●メーカー：バンダイ

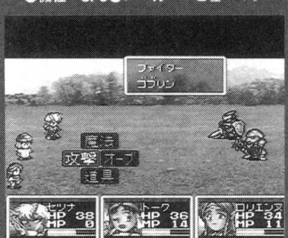


95年発売のこのソフト、一時期盛んにＴＶＣＭを流していたので、覚えている人も多いのではないだろうか。偉大なる先人の言葉を、堂々とパロディにしたタイトルをつけているあたりも、またすごい。やはりＴＶゲームということで金額計算の要素は入れやすいのだろうか。このゲームは、タイトル通り商人になって海上貿易で儲けることが目的だ。

基本的にはすごろくで、サイコロを振って出た目の数だけ進むようになっている。もちろんここには、お約束のお助けカードやイベント、ドラゴンなどの邪魔が入ることもある。それらの妨害や援助を受けつつ、いかに安く仕入れて高く売るか、といった内容だ。

ただいま勇者募集中　おかわり

●機種：SFC●メーカー：ヒューマン



もともとはＰＣＥで発売されたソフト。それをパワーアップさせてＳＦＣで登場させたのが本作だ。今ならニンテンドウパワーで手に入れることができる。

ゲームシステムは、やはりサイコロで進むすごろくタイプ。こちらは「商人〜」と違って、お馴染みのファンタジーＲＰＧ調の味付けだ。ＲＰＧで勇者といえば、いつの間にか勝手に決められていて、他人と「勇者」の座を争うなんてことはない。ところがこのゲームでは、そうはいかないのだ。モンスターを倒し、街や村を解放していくのも、すべて名声を手に入れるため。ずいぶんドライな勇者もいたものだ。そうして高めた名声が一番高かった人が次の国王になる、というゲームである。

大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編

●機種：SFC●メーカー：タイトー



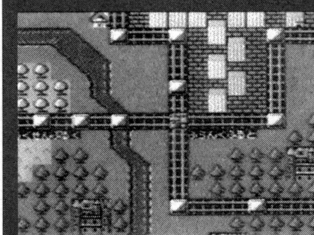
1作目の「爆笑人生劇用」から始まって、FCで3作、SFCで4作発売された、タイトーの人気シリーズの最新作だ。

人間の一生をボードゲームで楽しもう、というあたりが「人生ゲーム」チックだが、毎回何がしかのテーマがあるところが面白い。時代劇バージョンだの、中学・高校が舞台のものだの…。その中で、このソフトはタイトル通り、サラリーマン人生を歩んでいくゲームなのだ。

主人公は一介のサラリーマン。取引先の社長に怒られたり、オフィスラブを楽しんだり、部長との飲み会でストレスを溜めたり…と、会社勤めを満喫できるようなイベントが盛りだくさん。サラリーマンとはなんぞや!? という気分が味わえるだろう。まだ社会に出ていない学生や、自営業などの道を選んだ人に体験して欲しいが、「俺はサラリーマンだ！」という人にも、実はオススメ。結構ギャグやら皮肉が効いていて、我が身と比べるのもまた一興かもしれない。

鉄道王

●機種：FC●メーカー：デービーソフト



こちらはヨーロッパを舞台にした鉄道ゲーム。「桃鉄」と違うのは、路線そのものを売買の対象にしているところ。国有鉄道を買って私鉄にし、通行料金を取っては私腹を肥やしていく。もちろん目指すは欧州一の鉄道王だ。

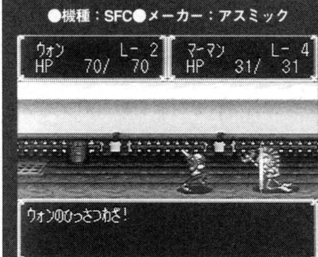
イベント内容は、鉄道につきものの事故やストライキ、地震に宝くじ…と多彩なので、カードを引く瞬間はドキドキものだ。そして、このゲームで最もコワイのが「全財産交換」。これをゴール寸前で引いた日には、目も当てられない。

また、ボタンを押せば出た目の数以内のどこでも止まれるので、その仕組みをうまく利用するのも手だろう。

ゲームは、誰かが破産するか、一定の目的地到着数／線路所有数をクリアしたときに終わる。

ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～

●機種：SFC●メーカー：アスミック



今まで多人数で和気あいあいと楽しめるゲームを紹介してきたが、このゲームは、多人数のウラの楽しみ…友情を壊す足の引っ張り合いが面白いのだ。なにしろゲームのキャッチが「友情崩壊ゲーム」というのだから。

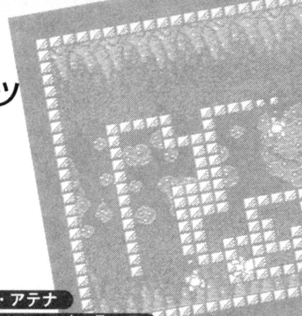
システム的には、ルーレットで出た数だけ進み、モンスターを倒したり宝を拾ったりして、最後に一番お金を持ってる人が勝ち、というもの。味方と同じマスに止まると、どちらかが死ぬまで戦い続け、倒せば「何を奪いますか?」と聞かれて、相手のお金や装備をぶんどってしまえる。

とにかく他人を蹴落とし、自分だけがイイ思いをしようという、極めて本能に忠実なゲーム展開なのだ。日頃のストレスもウサもすっぱり晴れるだろう。ただ、キャッチ通りに友情を壊さないように、注意してほしい。これもニンテンドウパワーで簡単に手に入るので、身近な友人の友情度を計りたい場合には、最適なソフトかもしれない。

もちろんほかにも面白いゲームはたくさんある。たとえば、「ただいま勇者募集中」や「大爆笑人生劇場」「ドカポン」などは、シリーズとして何作も出ているから、その中で、ぴったり合うソフトを選んでみよう。SFCソフトであれば、ニンテンドウパワーの書き換えで、1000円出せばすぐに遊べる。ぜひプレイしてみよう！

ストイックに走り回れっ!!

Wit's ウィッツ



- 機種 …… FC
- ジャンル …… アクション
- メーカー …… アテナ
- 発売日 …… 90年7月13日
- 定価 …… 5800円
- 編集部購入価格 …… 300円
- 入手難易度 …… やや難



最大プレイ人数…4人

刹那な生き方が好きなアナタへ。いつでもパッと燃えてパッと止められる一本。

壁にぶつからないよう、ひたすら走り回るという単純明快アクション。勝敗もアッという間に付くので、ちょっと友達とプレイするのにいいカンジ。生と死の瀬戸際を存分に堪能できるぞ。









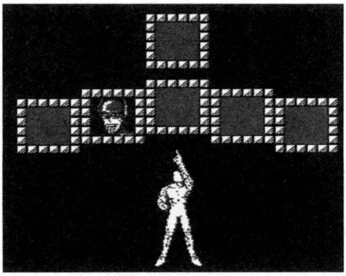
はるか昔に盛り上がったバカゲー!?

世界制服を狙う「ジョーク軍団」に手術され、改造人間となった「走都走一郎」は「ウィッツマン」として悪の前に立ちはだかった。走れウィッツマン！ ジョーク軍団の野望を打ち砕け！ と、仮○ライダーさながらのストーリー。さらに走り回って世界平和を守れとは…？ 深〜い考えはさておき、どうやら立派な「バカゲー」の様子。雰囲気などもあきらかに狙って作られている感がある。ところが、今回の特集テーマは「多人数プレイ」とのこと。そういえば、昔はそれなりに対戦が盛り上がっていたような気も…。でも対戦ゲームは格闘に限るぜ！ という人も多いのではないだろうか。そんな人にこそオススメできる、生粋のハイスピード対戦アクション。それがここで紹介する『ウィッツ』である。

ゲームのテーマは「ひた走る」

ゲームパッケージを見てみると、「走れ、走れ」と、あちこちに書かれている。実際、ひたすら走って走り回るだけの内容。ゆえにルールもいたって単純だ。止まることなく走り続ける主人公を、壁にぶつからないように操作し、先にぶつかった方が負け、というものだ。ウィッツマンの走り去った後にも壁ができていくので、ここはひとつ、相手が壁にぶつかるようにと動き、袋小路に追い込む駆け引きをしよう。

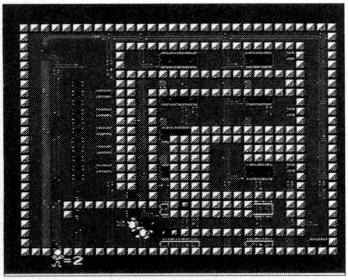
このいさぎよいゲーム性は気持ちよく、取っつきやすいのもいい。操作方法も、十字キーでウイッツマンを動かすほか、Aボタンでダッシュ（ホントに早い!!）、Bボタンでジャンプして、壁を飛び越し危機回避、とわかりやすい。また、5ポイント先取などのモードでは、面ごとにウィッツマンのキャラクターが変化する。単に走るだけから、自転車に乗ったりボートに乗ったり…。例えば、普段は急角度で気持ち良く曲がってくれるのだが、ボートではそれがち



悪のジョーク軍団の野望よ、砕けろ！



楽しさ100倍！多人数プレイゲームの宴



刹那に生きる一瞬を感じ取れっ！

ょっと先になるので、なかなか思い通りにいかない。このように、それぞれアクションが違うため、単純なゲームが奥深いものになっているのだ。

ゲームモードは、対CPU戦から多人数対戦まで全部で5種類。

コンピュータを相手にするモードでは、五つのステージそれぞれにジョーク軍団の改造人間が待ち受けている。それぞれ、ひたすら走り回る、ワナを仕掛けてくる、分身しまくるなど、個性的なヤツぞろい。それら五人の改造人間を打ちのめす（というか、とにかく生き残る）ことで、ラストステージへと進めるのだ。

また、最大四人でプレイするサバイバルマッチもある（ただし三人以上のプレイには、ジョイスティックが必要）。これは、どこか適当なステージを選んでゲームスタート。とにかく生き残れば1ポイントが得られ、最終的に5ポイント先取したプレイヤーの優勝となる。

ちなみにステージのほうも、謎のIC基盤の上で戦ったり、慣性の働く氷上で戦ったりと、これまたユニーク。まさにかつての特撮モノの雰囲気そのまま。やっぱりコレ、狙って作られていると思うぞ。

何よりも反射神経が求められる

さて、対戦ゲームとしての『ウィッツ』だが、見かけによらず難しかった、というのが正直なところ。ゲームのスピードがとても早く、勝負がつくのもまた早い。対戦相手との駆け引きを楽しむ以前に、自機を操作しきれずに自滅してしまいがち。思いどおりに自機を操作できるまでは、数時間のプレイが求められる（少なくともオジさんゲーマーたる筆者や友人はそんな感じだった）。

だが、逆にそのゲームスピードと操作にさえ慣れてしまえばこっちのもの。早いスピードやテンポも、勝負の緊迫感へとつながる。はた目には淡々と勝負をしているようでも、その一瞬は、超熱い！　という対戦の図式が成り立っているのだ。それでいて、駆け引きよりも反射神経そのものが最後まで重視されることである。試しに10代の現役ゲーマーと対戦してみたところ、筆者が費やした一晩の練習というアドバンテージは、1時間ほどでひっくり返ってしまった。そこまでピュアなアクションゲームって、最近ちょっとお目にかかれないのでは？

究極のチキンレースかも…!?

本文でも述べたとおり、このゲームの展開はとても早く、大抵の試合は1分とかからずに終わってしまう。それでも対人プレイをやると、ちゃんとプレイヤーの個性が見えるのだからスゴイ。プレイヤーは大きく分けて次の2タイプになると思われる。

1、ダッシュボタンを使って、ひたすら相手の先に回り込もうとする攻撃的なタイプ。

2、ゆったりと走り回り、ときには壁をよけつつ、相手のミスをじっと待つタイプ。

聡明なるユーゲー読者の皆さんならお気付きだと思うが、とくにどちらが有効ということもなし。自分のスタイルに合った戦い方をしてほしい。

そして、1、2、どちらのタイプも一番ミスをしやすいのは、勝ったと思ったその一瞬！　とにかく気を抜いてはいけないのだ。やはり、最後の決め手となるのは己自身、つまりは反射神経と集中力ってことだろうか。

名づけて、「戦略型将棋ゲーム」!?

4人将棋



機種……SFC
ジャンル……テーブル
メーカー……POW
発売日……95年7月14日
定価……9,800円
編集部購入価格……1,980円
入手難易度……やや難



最大プレイ人数…4人

何とも変わったこのソフト。普通の将棋に飽きた人にオススメ。通常の将棋はできないので注意。

将棋といえば、一対一で差し向かいあい戦うボードゲームの古典だ。しかし、ここで紹介する「4人将棋」は、そのタイトルとおり、なんと4人同時にプレイする将棋なのだ。ではどうやって戦うのか、ここでじっくり紹介しよう。



どうやってやるの?「4人将棋」

頭脳の格闘技といっていい将棋。9×9マスの盤上で決められた手駒を使って、相手の王将をいかに詰むか、知略を駆使して1対1で戦うボードゲームの古典だ。が、ここで紹介するのは「4人将棋」。4人のプレイヤーが一つの盤上で将棋? 一体どうやってプレイするのか、どういうルールでプレイするのか、まったくイメージできない読者の方も多いと思う。そういう意味で、非常に興味深い本作。まずは基本的なルールを紹介しよう。

使う駒は「王将」「飛車」「金将」「銀将」「歩兵」の5種類。プレイヤーは通常の将棋盤を囲むように、駒をピラミッド型に並べる(図1参照)。そして順番に駒を動かしていき(各駒の動かしかたは通常の将棋と同じ)、自分以外の三人の王将を詰めば勝ちとなる。対局中、他三人の駒を取ったり、自分の対面にいる相手エリアに駒が入ることで成り駒にすることができる。ここら辺のルールも通常の将棋とまったく同じだ。唯一違うことといえば攻めかた、といえるだろう。そして、プレイすればわかることだが、通常の将棋とはかなり違った戦略が必要な頭脳ゲームといえるのだ。ちなみにゲームモードは、シングルとダブルスの二つが用意されている。

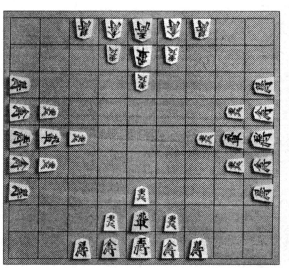
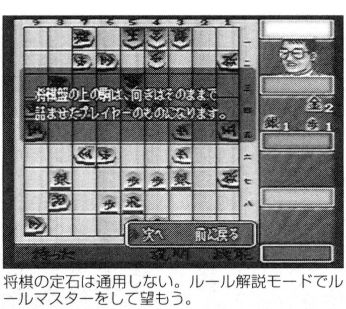


図1

TVゲームとしてのデキはというと…

4人将棋は、実際に新聞紙上などで行われている対局で、このソフトはそれをTVゲーム化したものだ。ゲーム内容自体の面白さは、紙上で人気なこともあり保証できるのだが、TVゲ



将棋の定石は通用しない。ルール解説モードでルールマスターをして望もう。



楽しさ100倍！
多人数プレイゲームの宴

ームとして考えるとどうだろう？　まず相手にCOMを使ってプレイした場合、対局が進んでいくにつれてCOMの思考時間が長くなっていくこと。昔のソフトなのでしょうがない気もするが、もう少し思考時間が短いと良かった。かなりイライラさせられるのも事実。COMは、相手を16人のクセのあるキャラから選択できるので幅広く楽しめる。ただ弱いキャラはどうしようもないほど弱いのでちょっと興ざめだ。

　このソフトでは、ルールや駒の動かしかたは変わらないが、使用する駒を将棋の駒とRPG風のキャラ駒の2種類から選択することができる。将棋の駒だと漢字が書いてあってとっつきにくい、という初心者などはキャラ駒を使ってプレイすることで、すんなり入り込めるのではないだろうか？　5種類の動かしかたさえ覚えれば遊ぶことができるのだし、これはいいアイディアだと思った。

　この手のソフトは相手との駆け引きが重要になってくることを考えると、COMとプレイするより友だちなどとプレイしたほうが断然楽しめるだろう。

シングル戦
どこから相手が責めてくるかわからない緊張感

　シングルでは、四人中二人が詰まれた時点で終了。この時点で詰んだ数の一番多い人が勝ちだ。ただし詰んだ数が1対1の同数の場合は、持ち駒の多いほうが勝ちとなる。1人が詰まれてまだ試合が続行する状態の時には、詰まれた人の駒は盤上にそのままの状態で残り、詰んだ人の駒となる。詰まれた王将はその場で裏返され障害物として残る。

　最初、4人将棋は通常の将棋よりも使う駒の種類が少ないので簡単かな、と思ってプレイしていたのだが、とんでもないことだった。まず、相手は対面だけではないということ。前方、そして左右から駒が進んでくるので、スタート直後からうかつには駒を動かせないのだ。ヘタに動かしていると思わぬ方向から駒を取られるハメになる。通常の将棋の感覚でいると、まず勝つことはできないだろう。相手は三人、できれば誰か一人に的を絞って駒を動かしたいところだが、そうもいっていられない。それぞれが、お互いの出かたを見つつ駒を動かしていくことになるので、その時点での戦況を見て攻める相手を変える必要がある。自分に近い側面が手薄な相手がいるなら、そこを攻めるほうが効率がいいといえるだろう。

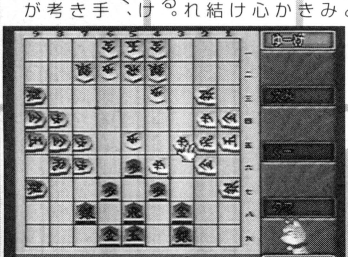
　シングルで面白いところは、戦況によっては暗黙の協定を結んで誰かを詰める、ということがあることだ。例えば、対面の人が、向かって左側の相手に対して追い込んでいるときには、自分に近い側面が手薄になってくることが多い。そのときには予定を変更してでも左側の相手を攻めて挟み撃ちにしてしまう。こうすれば、かなりラクに詰むことができる。その反対もしかり、だ。こういうときには、詰んだ人が詰まれた人の駒を引き継げるルールからしても自分がとどめを指せるようにもっていきたいところだ。

ダブルス戦
対面の人とのタッグ対決はいかに連携するかが大切

　ダブルス戦では、対面の人とタッグを組んで、二人対二人で戦っていく。タッグを組んだ相手の駒は、動かすことはできないが、駒の取り合いはできる。誰かひとりが詰まれた時点でゲーム終了。詰んだ人のチームが勝ちとなる。

　ここでは、タッグを組んだ人の力量がポイントとなる。どんなに、自分が強くても、相方が詰まれたらそれで終わり。危ないときに助ける、といっても、近くに駒がなければ手の打ちようがない。COMの初心者がタッグ相手で、あまりにも無意味な動かしかたをすると「何をやってんだよ！」とどなりたくなった。それぞれがバラバラに駒を動かすのではなく、お互いが相方の駒の動きを見て、連携して進めていくことが大切なのだ。とはいえCOMが相棒だとどうしようもない。相棒を助けながらいかに勝つか、という究極の勝負がしたいのならいいが、そうじゃないなら、それなりの思考を持つCOMを選択したほうが普通に楽しめるだろう。

　対面が味方のダブルスでは、自分から見て左右の相手が敵となる。挟み撃ちのできる駒の動かしかたを心がけていけば、いい結果が得られるといえる。敵の駒だけではなく、タッグ相手の駒の動きを十分に考える必要があるのだ。



ダブルス戦は、タッグを組んだ人と手駒を交換するなどして、試合を有利に運ぼう。

テレビ番組的演出に徹底的にこだわったクイズゲーム

パーティークイズメガQ



機種	メガドライブ
ジャンル	クイズゲーム
メーカー	セガ
発売日	93年11月5日
定価	6800円
編集部購入価格	3980円
入手難易度	やや難



プレイ人数…5人

クイズゲーム全体でみてもオリナリティあふれる内容。メガドラバーでもプレイした人は少ないのでは？

数あるクイズゲームの中でもクイズ番組を強く意識したユニークな作品「パーティクイズメガQ」。その名のとおりパーティプレイで盛り上がること請け合いだ。



徹底的なテレビ番組スタイルのクイズゲーム

反射神経や指先のテクニックを競わせることがTVゲームの王道だとすれば、純粋にプレイヤーの知識のみを試すクイズゲームというものは、TVゲームの中ではある意味異端といえるかもしれない。

だが、意外にもクイズゲームのタイトル数は多い。これは、多人数でプレイする楽しさを合わせ持っているせいではないだろうか。お互いの持てる知識をつき合わせつつ、仲間とああだこうだとワイワイ言い合いながらのプレイができるところが、魅力になっていると思う。

ここ最近でも、流行の育成ゲームの要素を敏感に取り入れた「子育てクイズ・マイエンジェル（96年、ナムコ）」、ギャルゲー的な要素をもつ「クイズ七色ドリームズ虹色町の奇跡（96年、カプコン）」など、様々な趣向を凝らしたクイズゲームが登場してきている。

このように、多くのクイズゲームが発売されてきたものの、意外にもあまり手を付けられていない調理方法が、クイズ番組をまるごと再現してしまうという手法である。この調理方法に徹底的にこだわったのが、今回紹介する「パーティクイズメガQ」だ。徹頭蛇尾貫かれたTV番組ノリは、仲間と一緒にプレイすれば盛り上がること間違いなしだ。



反転文字によって問題が出題されたりする。まさにTVゲームならではの演出だ。

過去のクイズゲームはどんなのがあった？

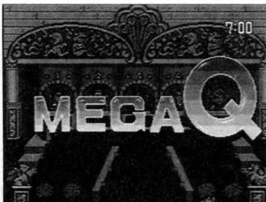
過去のクイズゲームのヒット作といえば、87年に登場した「対戦クイズ ハイホー（日本物産）」。このゲームは、初めて最大四人まで参加できるようになったもので、クイズゲームのエポック作といえるだろう。また、脱衣ゲーム（？）の要素があったのが日本物産のゲームらしく、面白かった。そして、クイズゲームの礎を築いたものとして、忘れられないのが「カプコンワールド（88年、カプコン）」だ。歴代のカプコンのゲームキャラクタが登場するという内容



◎多人数プレイへの配慮

　多人数でのプレイが盛り上がるクイズゲームだが、対戦においては早押しが主流のため、どうしても出題される問題をある程度暗記している者が有利になってしまうものだ。「メガQ」では、この問題を完全ではないものの、巧みに解消することに成功している。まずは「目で見る早押しクイズ」。これは、表示される問題文がチカチカ点滅したり、逆から表示されたり、ラスタースクロールしたりするというもの。これにより、ただ問題を暗記しているだけでは答えにくくなっている。そして「筆記問題」。これは司会者が読み上げる問題に次々と回答していくものだが、全員参加なので純粋に知識だけが物を言う。全員参加でありながら早押しが物を言うのが「同時早押しクイズ」だ。これは、先に司会者が問題文を読み上げ、「レディQ！」の掛け声で参加者全員が一斉に答えを押し、早かった者から順番に高い点数をもらえるというもの。答えがわかっていたのにボタンを押せなかったときのもどかしさも早押しスタイルの醍醐味ではあるのだが、あまり押せないでいると、疎外感を受けてスネてしまう困ったやつも出てくる。その点「メガQ」には、全員参加クイズという秀逸なモードがキチンと用意されているので、円満に遊べるのである。

◎凝りまくった演出の数々



画面右上に注目。7:00の時報の文字が見えるだろうか。



番組のスポンサーはもちろんセガ。



これがCM。「方向ボタンの入りっぷりがいいね」は至極名言。

で、クイズでスゴロクをする、という画期的な作品だった。

番組の一出演者になりきって遊ぼう！

それでは「パーティークイズメガQ」の実際のゲーム進行をみていこう。とにかく本作は、テレビ番組的なノリをゲームのはじめから終わりまで徹底して行っている。

　まず電源を入れて、タイトル画面から「本番」を選ぶと7：00の時報とともにゲームスタート。司会者の軽妙なトークにのって番組が進行し、出演者の紹介に続いてスポンサーが画面に大きく映し出され、CMが入るのだ。ゲーム開始直後のこの一連の演出で、プレイヤーは番組の出演者の気分と視聴者の気分の両方を同時に味わうという、なんとも不思議な体験ができるのである。

　このように、テレビ的な演出は終始徹底しており、ゲーム中の随所に挿入されるアイキャッチや、ゲームの最後に画面下を流れるスタッフクレジットまでも実際の番組のパロディ風味にあふれている。また、ごくまれにだが、ゲーム中画面上方にニュース速報まで表示されるという凝りようなのだ。

　そして、もっとも傑作といえるのが、ゲーム中にリセットをしてゲームをやり直したときである。時報でゲームがスタートするのはいつもどおりなのだが、司会者が「先週の放送中に不手際がありましたことをおわびいたします」と付け加えるのである。

　この、あたかもTV番組に入りこんでしまった感覚を味合わせてくれ、なおかつ司会者のセリフまでこだわったクイズゲームはそうそうない。このゲームの流れに身をまかせ、仲間とともに一出演者になりきって遊んでみるのも一興だろう。

　映画的演出にこだわりまくった「鋼鉄帝国」など、マイナーながらもキラリと光る名品が多く眠るメガドライブだが、この作品も埋もれさせておくには惜しい作品である。

なごやかなムードでダンジョン再び!!

クリスタルビーンズ フロム ダンジョンエクスプローラー



機種……SFC
ジャンル……A・RPG
メーカー……ハドソン
発売日……95年10月27日
定価……9500円
編集部購入価格……1980円
入手難易度……やや難



最大プレイ人数…3人

通常のＲＰＧでは絶対に味わえない、冒険者たちの真実を知りたい人にオススメ。



かの名作アクションRPGの続編にあたるタイトル。プレイヤーがキャラクターを一人ずつ選んで操作し、パーティを組んで冒険するゲームだ。皆でちゃんと協力するというありがたさが、身に染みてわかるに違いない！

前作とは一味違うみたい？

ここで紹介する『クリスタルビーンズ～』は、その副題のとおり、かのPCエンジンの名作『ダンジョンエクスプローラー』の続編にあたる。といっても、そのわりには「マイナーもの」らしく、存在すら知らないというヒトも実際に多い。発売時期も本誌としては新しめの1995年。ちょっと不思議な部分ではある。

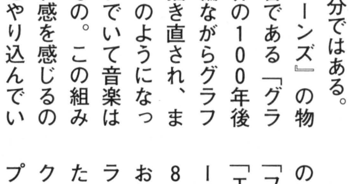
『クリスタルビーンズ』の物語は、前作の舞台である「グランドール」の世界の100年後から始まる。続編ながらグラフィックが大幅に描き直され、まるで『ドラクエ』のようになってしまった。それでいて音楽は前作のアレンジもの。この組み合わせに妙な違和感を感じるのは、筆者が前作をやり込んでいたせいだろうか。

また、前作最大のウリであった五人までの同時プレイも、三人までとややスケールダウン。欲をいえば五人での同時プレイも…。などと、個人的な意見ばかり書いてしまったが、ゲーム全体を客観的に見れば、ちゃんとスケールアップしている点も多い。

仲間と共に町や村を巡ろう

ゲームはルーヴェンス城の王の間から始まる。プレイヤーは「ファイター」、「ウィザード」、「エルフ」といったファンタジー世界でおなじみの、個性的な8人の「光の勇者」から自分のお気に入りを選ぶ。また、キャラクターをプレイ途中で変更したり、自分の家で育てたキャラクターを持ち寄ってのパーティプレイもできる（ただし、プレイの経過はもっとも進んでいるキャラクターが優先される）。

キャラクター選びが終わると王様から「火噴き山の洞窟に潜む魔物を退治してくれ」と命じられ、壮大な冒険へと旅立っていくことになる。まずは城の中をくまなく回り、人々から情報を聞いたり、戦いに役立つアイテムを入手。ダンジョン深くへと足を踏み入れるのはそれからでも遅くはない。こういったオ



なごやかな雰囲気の村を仲間と荒し回…いや、巡り回ってみよう。

楽しさ100倍！
多人数プレイゲームの宴

ーソドックスなシステム。そして正統派ファンタジーの世界。それにちょっとした謎解きも用意されている。

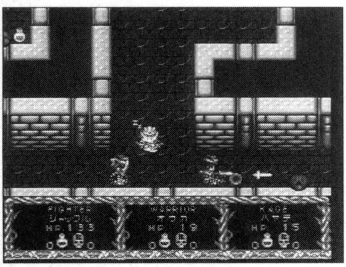
さて、このゲームのウリである、「多人数でRPG」とは一体どういうことだろうか？ まず普通のRPGを考えると、パーティの全員をプレイヤー一人で操作している。だから、メンバーが好き勝手に動いたり、言うことをきかなかったりといったことはない。しかし、本来ならば1人1人別の人間なのだから、あんなに協調性があるのはオカシイはずだ。

じゃあ、メンバーを全員違うプレイヤーに操作させたRPGはどうだろう、というのが「ダンジョンエクスプローラー」。ダンジョンに入っても、てんでバラバラに好きな方向へ行くし、宝箱は取り合いになるし、街での情報収集は「誰かやって」になってしまう。うーん、なんて人間的なんだ。普通のRPG内のパーティも、実状はこんなもんなんだろうなぁ…。

見かけもシステムも前作に比べると軽い印象の『クリスタルビーンズ～』だが、このあたりのツボは健在だ。特に町や村の中で仲間とあっちこっちとやっている様子は、なごやかにテーブルトークRPGを囲んでいる感覚に近いものさえあった。

狭いながらも厳しいダンジョン

ダンジョンへと足を踏み入れると、そこからは敵がうごめく『ダンジョンエクスプローラー』ならではの世界へと一転する（これまでのなごやかさも一気に吹き飛ぶってもんだ）。RPGとはいえ、このダンジョン内は、見下ろし型のフィールドでアクションゲームをやっているようなものだ。遠距離攻撃（Bボタン）と、近距離攻撃（Yボタン）を使い分け、ひたすら数で押してくるザコ敵を一掃。時には、HP回復の白魔法（Lボタン）や、強力な黒魔法（Rボタン）も使っていこう。



狭い洞窟の中では思いのほか、協調性のあるプレイが求められる。

また、ダンジョンの内部は狭い場所が多く、キャラクター二人が並んで通るのがやっとという所ばかり。それに貴重なアイテムの数も限られているため、必ずしもパーティプレイが有利というわけではない。そんなダンジョンで生き残るには、各プレイヤーの役割分担を考え、協調性を持って攻略に挑むことだ。

例えば、狭い通路で先陣は「ウォリアー」などの肉弾戦に強いキャラクターにまかせ、その他のキャラクターは後方での援護に徹する。敵の落としたポーションは魔力の強い「ウィッチ」に与え、対ボス戦の為に温存するというように。

と、文章で書いてしまうのは簡単だが、これを実戦するのは意外にも難しい。三人も人間が集まれば必ずヘンなプレイで笑いを取るやつがいる。実際、笑えるのだが、プレイのほうは、もうメチャクチャ。ゲームのクリアを目指すなら真剣にプレイしたほうがいい。それもきちんと三人で、だ。そして仲間と共にラスボスを倒したとき、一人プレイではけっして得られない達成感、さらには連帯感をも味わうことができるはずだ。

＃やっぱり協調性が大切です

なんの気なしに筆者と友人２人でのパーティプレイをやってみた。３人とも前作の経験者でもあり、そこそこ腕に覚えもあったと思うのだが、お互いが悪い意味で頼り合い、結果はさんたんたるものとなった。まず町や村のなかでは、情報収拾そっちのけで、我先にとアイテムを探しまくる。３人でタンスをあさる姿は単なる盗賊団のようだ。いざダンジョンへと進んでも、ひたすら固まって突き進み、罠があったら３人仲良く大ダメージ。そしてゲーム後半で、このパーティの命運は尽きてしまった…。それはそれで楽しめたのだが、筆者たちもゲーマーの端くれである。次のプレイからはリーダーを決めて、きっちりと計画性を持ってのプレイを進めた。すると結果は上々。見事、エンディングを迎えることができた。いや、とりあえずひと安心である。

誰もが楽しめるポップなノリのミニゲーム集

タントアール



機種	メガドライブ
ジャンル	バラエティ
メーカー	セガ
発売日	94年4月1日
定価	7,800円
編集部購入価格	1,980円
入手難易度	普通



プレイ人数…4人

一人でプレイしてもイケるミニゲーム集。ルーレットで次に遊ぶゲームが選べるところも○。



短時間でお気楽に楽しめるミニゲーム集「タントアール」。アーケードで登場した本作は、一般のお客をゲームセンターに呼び寄せたエポック作でもある。とにかくライトなノリで、誰にでも楽しめる作りのゲームなのだ。

一般客を引き付けたアーケードゲーム

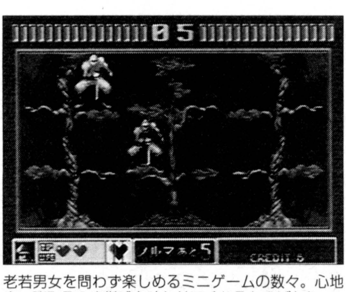
10年程前のいわゆる「ゲーセン」は、一般の人たちから、マニアックであるとか、不良のたまり場とか、とかく暗いイメージを抱かれていたと思う。そうしたイメージに引きずられてか、一般客向けの多人数で遊ぶことを前提に作られたアーケードゲームというのは、そう多くはなかった。しかし、ここで紹介する「タントアール」は、そうしたイメージを払拭するのに一役かったゲームといえるだろう。誰でも遊べるような単純なミニゲームが詰まっていて、一般の人でもすぐに遊べる内容だ。また、ポップなグラフィックが面白さを一層際立てているぞ。

収録されているゲーム数は16種類。さらにメガドライブ版では、アーケードの16種類プラス4種類の、計20種類のミニゲームが収められている。シューティングやアクションといった、一般的なゲームのように動体視力や反射神経を要求するゲームがいくつか含まれている。しかし、あくまでも単純で、面白いものばかりなのでTVゲームはやったことがないという人でも楽しめる。また、絵合わせや迷路ゲームなど画面をよく観察することが重要なゲームが多いのだが、これによってコントローラを握っていない者、実際のプレイヤー以外の者の参加性が強まっており、多人数でモニターを囲むのが楽しいゲームとなっている。皆で協力して教え合いながらプレイするのもよし、「こんなのも分からないのか？」などと嘲笑を浴びせ合いながらプレイするのもよし。彼女といちゃつきながらプレイするのもまたよしだ。

アーケードにおける多人数ゲーム

ここで、アーケードゲームにおける一般向け多人数プレイゲームの歴史をちょっと振り返ってみよう。

まずは、プライズマシンの傑作「UFOキャッチャー（セガ）」に代表されるクレーンゲームの



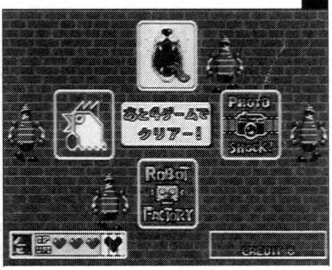
老若男女を問わず楽しめるミニゲームの数々。心地良い脳みその疲労感を味わせてくれるものばかり。



◎メガドライバーとタントアール

世間のメガドライブに対するイメージってのは、まぁスゴいもんで、マイナーとか、マニア専用とか、ク○ゲーばっかりとか言われてたわけですな。前者２項目はまぁ当たらずとも遠からずといった感じなんで大目に見るとして、クソゲーばっかりってのは違う！　とか騒いでいたもんです。そんなことはどうでもイイかもしれませんが、メガドライバーの悩みとして接客用ゲームの不足がありました。シューターやアクションゲーマーの多いメガドライバーのことですから、それほど深刻な悩みではなかったのかもしれませんが、やはり桃太郎が鉄道で日本を駆けずり回ったりするゲームなどはうらやましいものだったのです。まあ、メガドライブでも、ちびまる子ちゃんが買い物をしまくるゲームなどが出たりしたんですが…。

で「タントアール」ですが、メガドライバーが非ゲーマー系の客をもてなすのに大変重宝したということです。つっても、手加減しながらの「接待プレイ」をしなけりゃならなかったようですが。彼女にいいトコ見せるためのツールに使ってる輩もいたようですな。



いいところを見せるためには得意なゲームで。というわけで、ルーレットには気合が入りましたな。

数々が、一般層のハートをがっちりキャッチした。ゲームセンターは「ゲーセン」から「アミューズメントセンター」へと様変わりしていく。近年の「プリント倶楽部（アトラス）」の一大ブームで、その地位を不動のものにしたのは読者もご存知のとおりだ。とはいうものの、店内の奥にあるゲームコーナーにまで足を踏み入れる人は少なかった。プレイしても大型筐体モノどまりだ。やはり「ＵＦＯキャッチャー」が出始めの頃は、ゲームセンター自体に漂うマニアックな雰囲気が、一般層の足を遠のかせていたように思う。こうした動きの中、一般層招聘の立役者であるセガは「クイズ宿題を忘れました（91年）」、「ウォーリーをさがせ！（91年）」、「ぷよぷよ（92年）」などを発売。そして、続く93年に登場したのが「タントアール」だ。

駄洒落タイトルもいいカンジ

では、ミニゲームの中身を紹介しよう。「タントアール」は、各ミニゲームのタイトルが駄洒落になっていて、イイ味を出している。例えば、隠れた忍者を探す「忍者どこじゃ？」や迷路脱出ゲーム「迷い道くねくね」。他にも、セガファンならニヤリとする動物の声あてゲーム「アニマルサウンドシャワー」（「アウトラン」のあの曲名ね）」や「ビリージュエル」（往年のアメリカンロック歌手）などなど。どれも結構アツくさせてくれることは間違いなしだ。

また、ミニゲーム集とはいえ「タントアール」にもちゃんと設定がある。刑務所からボスが脱走。こうなったら何が起こるかわからない…。そこで現れたのがチビとノッポのデコボコ探偵コンビ。ボスの逃げるところ、次々に色々なゲームの壁を突き破ってボスをどんどん追いつめろ！　とまぁ、なんとも単純なものではあるのだが。

そして、ライトでカジュアルなノリを演出していたものとして忘れてはならないのが、そのグラフィック。90年に発売されたアクションゲーム「ボナンザブラザーズ」の雰囲気を踏襲しているのだ。ジャジーなＢＧＭ、レンダリングＣＧ風のグラフィック、随所にちりばめられた小粋なギャグ要素が相乗効果を生み出し、なんともいえぬお洒落さを漂わせたゲームだったが、「タントアール」でも飄々とした、気負わぬ雰囲気を演出するのに成功している。

「やり込み」という名の反復作業を強いられ、ある意味では体育会的なノリを漂わせていたＴＶゲームの世界に、お気楽な流れを作ったこの作品。お値段も手頃なのでお気楽に手にしてみてはいかがだろうか。

パズルゲームで、して、軍配はどちらに!?



西横綱

ぷよぷよ 4人対戦

落ち物パズルゲームは、一人でプレイするよりも対戦が熱い！ ルールが簡単だし、すぐ結果が出るし、誰もが楽しめるゲームだと思う。じゃあ、そんな落ち物パズルを、多人数でやったらどうなるんだろう？

ここでは、落ちものパズルの代表格、説明不用の国民的ゲーム、西の代表「ぷよぷよ」と東の代表「コラムス」の中から、それぞれ四人対戦、五人対戦ができる2本を選び、編集部内でプレイしてみた！

す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス（SFC）

「ぷよぷよ」といえば、連鎖の楽しさと、かわいらしいキャラクターで一世を風靡した落ちものパズルゲームだ。色々なハードで出ているし、ゲーム好きならほぼ必ずといっていいほどプレイしているだろう。そんなわけで、編集部でも、まずはフツーに対戦してみたのだが…。勝てない。面白いように全然ちっとも勝てない。そこで全員に「狙ってできる連鎖の数は？」と聞いてみたら、

「6から7連鎖」（津田）
「3連鎖かなあ」（引地）
「同じ色を近くに置くようにして、後は偶然狙い」（滝沢）
「2連鎖オンリー」（奥山）

との答え。まさかこんなに実力差があろうとは…。二人の対戦だったら、すぐに次のゲームが始まるからいいけれど、多人数だと、早々と脱落したプレイヤーが、とっても暇になってしまう。これじゃあ、下手な人が飽きてしまう。

このゲームの四人対戦では、相手へ均等に攻撃が行くようになっている。誰かがどーんと消して、60匹分の「おじゃまぷよ」を発生させると、それが残り三人にちゃんと60匹ずつ送り込まれるのだ。けれど、「ぷよぷよ」特有の「相殺」（相手から攻撃がくる前に、こちらから攻撃すると、その分だけ相殺されて降ってこない）は効くので、結局は本人の実力としかいいようがない。三人いっぺんに脱落するならともかく、一人ずつ減っていったのでは、時間ばかりかかって面白くないのだ。

ここはひとつ、スタートラインを同じにして、別のモードでプレイしてみよう。挑戦したのは、「2個消しルール」。これなら、連鎖よりはスピードが重要のような気がするし、きっといい勝負になるぞ！

予想通り、こっちのモードの方が白熱した試合展開になった。時間が経つとどんどん攻撃力が上がるらしく、次から次

日本の東西を代表する落ち物
多人数プレイに挑戦！　はた

東横綱

コラムス 5人対戦

に消さないと、あっというまに上まで貯まってしまうのだ。

しかしこれも、ほんの3回ほどプレイしたところで、編集部内ぷよマスターが、「2個消しでの連鎖のコツ」を覚えてしまった。そしてやっぱり、勝てなくなって…。結局、実力伯仲の勝負は長続きしなかったのだった。

コラムスⅢ（MD）

一方こちらの「コラムス」は、というと、本人の実力よりも運の要素がかなり大きいような気がする。

基本的には、斜めで消していくと連鎖ができやすい、というのはあるが、「ぷよぷよ」のような、ハデな連鎖を作るのは難しい。それだけに、適度なスピードと、臨機応変な対処が求められるわけだ。

今度は編集部員の実力を事前に調査してみたが、みんな、仕事の合間に楽しんでいた某キャラゲーコラムスにて、修行は積んでいる。これならかなり互角な戦いになるだろうと思われた。

さて、編集部のTVで一番大きいのは25インチ。「ぷよぷよ」の四人対戦でも、このTVの前に大のオトナが四人も雁首揃えたら、角度が変わって見にくいことこの上なかった。それが五人？　一体どんなことになるのやら…という不安は見事に適中。コラムスのキラキラした宝石が、たんなる色付きパネルになっているではないか！　コレ、一人暮らしの14インチTVじゃ、できないんじゃないのかなぁ。読者の皆さんも、このゲームをプレイする時は、できるだけ大きなTVを持った人の家に行こう。

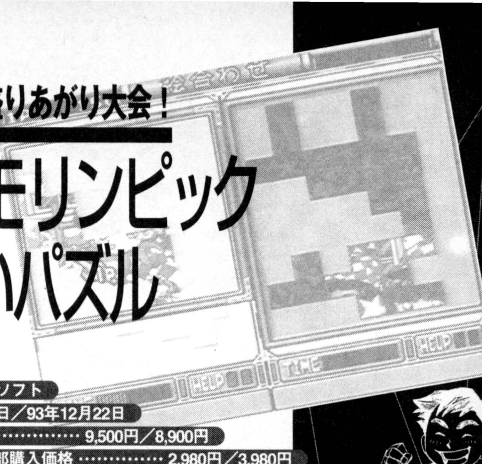
このゲームでの相手への攻撃方法は、Aボタンで左側、Cボタンで右側のプレイヤーに攻撃ができるという選択式だ。一勝負ごとに場所がシャッフルされるから、上手い人が隣りに来るかどうかは運次第。ついでに、「点滅石」というのを消した時に出る効果も、左右反対、並べ替え不能、モノクロ、天地逆転、NEXT不明の中からどれが来るかわからない。…というわけで、かなり実力とは無縁のところで勝負が決してしまうことが少なくない。

この状態で勝利をものにするには、いかに自分だけでなく、相手のフィールドを見ることができるか、にかかってくると思う。右か、左か、苦しそうな方に、的確に攻撃しないといけない。

そういった不確定要素がある分、「ぷよぷよ」よりは互角の勝負ができたが、どっちが面白いかというと…。

やっぱり、画面の見にくさは如何とも し難いなぁ、ということで、軍配は「ぷよぷよ」。

アイディア勝負のパーティゲームで、大盛りあがり大会！



笑っていいとも！ タモリンピック &へべれけのおいしいパズル

機種……SFC
ジャンル……バラエティ／パズル
メーカー……アテナ／サンソフト
発売日……94年4月28日／93年12月22日
定価……9,500円／8,900円
編集部購入価格……2,980円／3,980円
入手難易度……易しい／普通



最大プレイ人数…4人／5人

ミニゲーム集ということでアキは早い。が、人数が多ければ多いほど熱くなれるハズ。



TVゲームでは数少ないパーティゲーム「笑っていいとも！ タモリンピック」は、単純なゲームだが、その分盛り上げること間違いなしだ。また、同ジャンルの「へべれけのおいしいパズルはいりませんか」もあわせて紹介！

ちょっとしたミニゲームがてんこ盛りのパーティゲーム。友だちなどが家に集まったときには、ひとりでプレイするRPGやアクションよりも、こちらの方がだんぜん盛りあがるもの。このテのソフトは、グラフィックや音質よりもアイデア勝負といったところがあり、数年前に発売されたソフトを今プレイしても十分に楽しめるのだ。

というわけで、接待用に1本くらいは家において置きたいパーティゲーム「笑っていいとも！ タモリンピック」と「へべれけのおいしいパズルはいりませんか」の2本を紹介しよう。

数で勝負！の一発芸的ミニゲーム集

SFCのパーティゲームの中でも、これでもか！ というくらいのたくさんのミニゲームがプレイできるのが「笑っていいとも！ タモリンピック」だ。プレイヤーは、TVでお馴染みだったタモリンピックに最大4人までが参加でき、総勢19本ものミニゲームをプレイして総合得点を競っていくのだ。では、主なゲームを紹介しよう。

★12分割でポン！
12枚にばらされた絵の破片を組み合わせて1枚の絵を完成させるジグソーパズルゲーム。



「ドッカンシリトリ」より。絵を見て言葉を連想していかなくてはならないので、結構あせる。

★テレフォンショッキング
始めに表示されるタレントの顔の順番を記憶して、一八人分の顔の中からその順番に並べていく。

★サックスは最高
最初にタモリが吹くサックスの音を聞き、画面の音符を使って再現していく。

★今夜はサイコロ
振られたサイコロの、出た目の裏の面を数の合計を当てる。

★みんなで丸暗記
回転する「？」マークのパネルに隠されている数を、8枚すべて当てていく。

★ドッカンシリトリ
50枚の絵でしりとりをしていく。制限時間内に答えられないと爆弾が爆発してしまう。

★ロシアンルーレット
回っているルーレット(弾装)をただ一つだけある赤い部分でタイミングよく止めるゲーム。



タモリのCHACHACHA

タモリが、それぞれYBAボタンに対応するポーズをするので、それと同じボタンを押してポーズを真似るゲーム。

ペット自慢はおおさわぎ

回転する動物たちの輪を見て、指定された動物がその輪の中に何匹いるかを当てる。

　他にも多種多彩なゲームが用意されている。どれもひどく単純なものばかりだが、多人数だとスピーディにいろいろ楽しめるだろう。

スゴログしながらミニゲーム 独特のへべワールドが楽しい

　前記のソフトほどミニゲーム数は多くないが、「へべれけのおいしいパズルはいりませんか」もみんなで楽しめるソフトだ。サンソフトの看板（？）キャラであるへべれけを筆頭に、独特な雰囲気がなんとも楽しいスゴロクゲームだ。

　プレイヤーはへべたちのキャラの中からひとりを選択してスタート。ルーレットを回して出た数だけマスを進み、ゴールを目指す。止まったマスの指示にしたがってミニゲームをプレイ、最終的に得点の高い人が勝ちだ。

　ストーリーモードでは最大二人で面クリア型のプレイ。パーティモードでは最大5人のプレイヤーが参加し高得点を目指す、と多少進行内容が変わるが、スゴロクしながらミニゲームという内容は同じだ。

パズル的要素の強い 四つのミニゲーム

クロスワード

5マス×5マスの枠を埋めていくクロスワードパズル。表示されるヒントをもとに、すべての空欄を埋めればクリアだ。

間違い探し

二つの絵の中から、間違っている部分を7カ所探し出す。

絵合わせ

ジグソーパズルと同じ要領で、絵を完成させるゲーム。

かくれんぼ

ウィンドウに表示されるキャラと同じ形・同じ色・同じ動きをするキャラを、広いフィールドの中から探し出す。

　以上がミニゲームの内容だ。スゴロクをしながらのミニゲームなので、あまり時間のかからない簡単なゲームを数種類、といったところなのだが、もう少し種類が多くてもよかったと思う。

　ほかにもミニゲームではないが、ボーナスルーレットなどがある。が、プレイしていると同じミニゲームの繰り返しとなってアキてしまうことも。

　TVゲームというと、一人で黙々とプレイするソフトに目がいきがちだが、たまにはこういうパーティゲームを気楽にプレイするのも一考ではないだろうか。

◎おすすめミニゲームを大紹介！

単純で楽しい思考型ゲーム

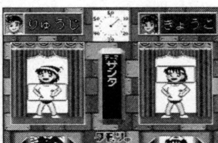
アルタの森へようこそ



　30個の漢字の中から、画面上部に表示された漢字を探すゲーム。いってしまえばこれだけのゲーム。制限時間内にいくつの漢字を探せたか？　を競うのだが、プレイ中に相手がどんどん探し出したりしていると、アセリまくることになる。早く探さなきゃ、と思えば思うほど見つからない。このアセリが楽しいのだ。30個の漢字はどれも似たような字ばかりで、第三者として見学していると早く解って、あ、そこそこ！　なんて声をかけてしまう。短時間ですぐ終わり、プレイヤーも見学者も楽しめるオススメゲームだ。

着せ替えごっこでムフフ？

タモリの制服王



　次々と表示される制服を見て、同じ格好に女の子を着せ替えるゲーム。着せ替えるには、顔・上半身・腰・足に分かれているパネルを方向キーの左右で選択していく。表示される制服は一つで、もし相手が先に完成させてしまうと次のお題に変わってしまうのだ。このルールが緊張感を出して、楽しめる要因だろう。あとひとつで完成、というときにお題が変わってしまったときの落胆感。相手がそうなったときの優越感がなんとも楽しい。制服も、コギャル・看護婦からバニーガール・お姫様までフェチには堪らない（？）かもしれない(ただフラフィックはいまいち)。もっともじっくり見ている余裕など、ありはしない、とつけ加えておこう。



同じものが好きで、それについて熱く語れる友人の存在とはありがたいものだ。多人数で同時にプレイできるゲームだけでなく、RPGなどでも「お前、どこまで進んだ?」なんて話ができるかできないかで、ハマり具合がずいぶん違うだろう。

今回は、多人数で遊べるゲームということで、ボードゲームからクイズ、落ちものパズルと、あらゆるジャンルから選択してみた。どれも、友人が大勢集まった時には盛り上がること間違いなしのソフトばかりだ。

そんなゲームには、読者さんからも多くの思い出が寄せられた。

「エグゼド　エグゼス」をラストまで行くために、同時プレイ+無敵コマンド使用で、交代しながら10時間。人より先にFCが壊れた

（愛知県　333）

寮のTVに接続していたSFCに、「シムシティ」を差しておいたら、寮生が思い思いに遊んだらしく、持ち主の知らぬ間に町が育っていた。

（長野県　史崎稔之）

宴を求めてさすらいの日々



友人の家に5日間泊まり込んで、3人でペナントを終わらせた「スーパーファミスタ」（SFC）130試合…。
（東京都　パームボール）

「三国志」をやっていて、友達がわざと負けたので「本気でやれ!!」とケンカした。今考えると大人げないと思う。
（東京都　LALALA）

会社で宿直当番の人が「ボンバーマン」（PCE）と「百の世界の物語」（FC）を持ってきたため、つられた2、3人と共に一晩中対戦、朝までプレイしてしまった。仕事以外で会社に泊まった唯一の例。
（北海道　狼一弥）

中には、多人数でプレイしたことがない、そんなに友人がいないという読者さんも目立った。しかし、この特集のソフトは、どれもこれも編集部が自信を持ってオススメできるものばかり！　この機会に手に入れて、あなたも「多人数プレイゲームの宴」を開こう!!

パネルでポン 制作者INTERVIEW

「ゲーム」は本来システムを楽しむもので、見て喜ぶものではないと思うんです。

アクションパズルゲームの大傑作「パネルでポン」。その制作秘話など、様々なお話をうかがってみた。

偶然、横井部長のところに配属されて…

編集部（以下編）：ゲーム業界に入られたきっかけを教えて下さい。

山上（以下山）：特にゲーム会社に入ろうというのはなかったです。電器メーカーをいくつか考えた後、任天堂に受かって入社しました。それで横井部長（※）の部署に配属になったんです。

編：配属されてすぐ開発の方に？

山：そうです。当初はハードウエア設計、ゲームボーイが発売された年でしたから回路の改良やそれに付随するプログラム開発、スーパーファミコンマウスのICの回路の設計などをやりました。その後「ヨッシーのクッキー」を作る時に横井に一緒にやらないか、と言われたのが最初のソフトウエア開発ですね。

編：「ヨッシーのクッキー」ではプログラムですか？

山：デイレクターです。アイデア出しから内部設定全部。それから、「テトリスフラッシュ」に「ロードハンテイング」…。プログラムで参加することもありましたが、主にディレクターとしてですね。最近だと「ゲームボーイギャラリーシリーズ」です。

編：では、村松さんは？

村松（以下村）：僕の場合は山上さんとは違って、逆にゲームが好きだったんです。この業界に入りたいなと色々な会社をうけまして、その中でインテリジェントシステムズに面接に行った時、バイトをしないかと言われて。そこでファミコン版の「ファイアーエムブレム」に関わったのが最初です。入社した後は「エムブレム外伝」やって、それから「スーパースコープ6」「スペースバズーカ」…これは企画・グラフィック・調整とすべて直接担当しました。その後「パネポン」の話がきて、グラフィック描く人がいない、ということで引き受けました。グラフィックだけだったんですけど、始めてみたら完全にはまってしまい、途中から仕切ってました（笑）。

になると強くなりますよ

縦に書かれた15パズルがきっかけ

編：企画がどのように立ち上がったかをお聞きしたいんですが。

山：当時の部長、横井の方から次はSFCでパズルを作りたいという話が出て、それでインテリジェントシステムズさんと、パズルゲームのアイデアを出し合うことになりました。その時に横井が僕を呼んで「わしにちょっとアイデアがあるから聞いてくれ」と、ホワイトボードに15パズルを書き始めたんですよ。このこちょこちょ動かすゲームをなんとかして…、と話している時に、僕がひらめきで、それを下に落ちるように力加えてクルクルひねったらゲームになりますね、と言ったんです。でも、色々説明したんですけどその時はうまく伝わらなくて、それで次の日に、簡単な企画書を書いたんで

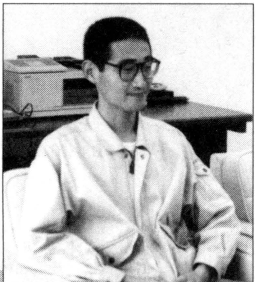


※…ゲームボーイ・ゲームウォッチをはじめ、様々な「ゲーム」の開発の中心となった本当に偉くて凄い人。97年、他界。

すよ。
編：（企画書を見せてもらう。紙一枚で真ん中にパネルが並んだフィールドがあり、その周りに、パネルの入れ替え、天井につくと負け、などの説明が書いてある。フィールドは製品よりも大きめ）…この段階で「パネポン」の形がほぼできあがってるんですね。
山：それでこの企画書を横井に見せたところ、「じゃ、これでやりましょう」と。横井も何か考えがあったようですけどこっちの話ができそうだったんで、それならそれでいいわって感じになったんです。僕も15パズルを平面で書かれていたら気づかなかったと思うんですけどね。15パズルのことなんてまったく知りませんでしたから。ホワイトボートに縦に書いた図を見て、単純に、こんなところに四角があったら落ちるだろう、それで入れ換えたらパズルになるだろう、と。きっかけはそういう感じでした。
編：それで、制作に入るわけですね。
山：実際、これだけではゲームにならないわけでして、ここからけっこうかかっています。まず斜めで消すのはボツになって、上下左右3個ずつ並ぶと消える、横幅は6列高さ12段、ということはすぐに決まりました。でも、それを消すだけだとイマイチ面白くない。それから3～4カ月は進展がなくて。行き詰まったので、対戦を先に考えようということになりました。では攻撃はどうすればいいか。連鎖をしたら相手がビューンと上がるのはどうか、「ヨッシーのクッキー」みたいに目隠しするのはどうか、と色々やってみたんですけど、なかなかいい物が思い付かない。そんな時に、プログラムの山本さんから「いいのを思い付いたからやってみてくれ」と言われて。見てみると連鎖したらボコッとパネルが落ちてくる。これはおもろい（笑）。対戦はこれでいこう、ということになったんです。
村：これを決めるまでがとにかく長かった。発売できなくなるんじゃないか、って話もありましたし。
山：パズルっていうのはゲーム自体が単純で、アイデア勝負だからごまかしきかない。絵でごまかすこともできないから、アイデアが面白くなかったら停滞しちゃうんですよ。うまくアイデアが出たんで対戦が楽しくなりましたね。

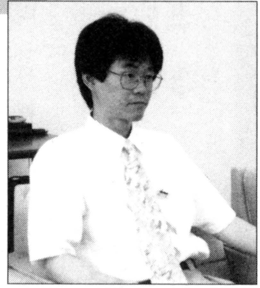
全体のフィールドを見て、隣も見られるよう

編：私も最初の頃、偶然でかいのが落ちてきた時があったんですよ。ドカンと音がして画面いっぱいにパネルが降って。負けたんですけど、何故か面白くて。
村：大きいのが落ちてくると笑いが止まらない。我々でもそうです。
山：それで、対戦モードは比較的簡単にできて、いよいよ本格的にゲームとしてまとめていくことになります。まず、ただ消していくだけの「エンドレスモード」。けど、これだけでは面白くない。横井から「モードをもうちょっと考えろ。対戦が面白いのは当たり前だから、一人プレイで面白くしなくてはだめだ」と言われまして、まず最初に思い付いたのが「タイムアタック」。これと「VSコンピュータ」と合わせて三つはすぐにできた。その後、社内でテストプレイしてもらったところ、何手で消せるという「パズルモード」がほしいという提案があって、村松さんの方に表60・裏60、合計120個考えていただいたんです。でも、まだ横井が納得いかない。どうしたらいいんですかと聞いたら、「何か終わる面を作れ」と。で、下に線を付けてこの先まで行ったら終わるというのはどうです



村松敏孝：90年、インテリジェントシステムズに入社。「ファイヤーエムブレムシリーズ」「スーパーバズーカシリーズ」などのグラフィックをつとめる。「パネポン」ではグラフィックディレクター。

山上仁志：89年、任天堂に入社。いくつかハードウェアの設計に関わったのち、「ヨッシーのクッキー」「テトリスフラッシュ」など数々のゲームのディレクターを勤める。「パネポン」でもディレクターを勤める。



かといったら、「まあ、これでいいか」ということなって。それで「ステージクリアモード」ができたんです。

編：私も最初はステージクリアモードをやったんです。終わりが見えていてやりやすかったですね。

山：「一段落つける、というのがゲームやってて楽しいんだ」って横井に色々と説明されたんです。ああいう物を入れることで、いろんな取り組み方、遊び方ができる、ということに気づかされましたね。

村：あと、あのゲームはなかなか連鎖が思いつかないんですよ。やってるうちに僕らもかなり技術がついてきて、これを世の人たちに知らせなくては売れないんじゃないかと、操作説明というのをゲームの中にできるだけ丁寧に作ったんです。行き詰まったら、とりあえず見れば何か気づくヒント、というのも入れました。

▲★♥ パズル好きのプログラマーだからこそできた

編：制作中の話を教えて下さい。

山：プログラマーのセンスが大きかったですね。ただ落として終わりだったら、すぐ天井いっぱいになっちゃうじゃないですか。勝負を長引かせるには、それで終わらせないような工夫が必要になってくるんですよ。天井に当たってしばらくしたらゲームオーバーになってしまうんだけど、一段落ちたら、一定時間そのまま動かなくなる。それを繰り返していると天井についていても、ずっと続けていられる、という処理ができた。このシステムを思いつかなかったら、長い対戦にならなくて、逆転につぐ逆転の面白さができなかったと思うんです。これを作り出したのはプログラマーのセンス。とにかく、一杯になったら無理に上の方のパネルを消すのでなく、どこでもいいから4個消しをすれば、せり上がりが止まるのでゲームオーバーにならないわけです。これはやってるうちにわかってくるので、そういう事を裏に秘めておけば上達した人がより楽しめる。こういう事には随分気をつけていましたね。

村：こんな細かい所は、僕らディレクターではなくてプログラマーでないと。その人のセンスがなかったらできなかったですね。

イデア勝負だからごまかしきかないんです

編：なるほど。この「パネポン」ではアクティブ連鎖が面白さのキモだと思うんですが、どのようにして思い付かれたんですか。

山：アクティブ連鎖は、プログラムの段階でかなり試行錯誤があったんですけど、その中で完成されていった感じですね。最初はアクティブ連鎖とか、時間差連鎖とか説明されてもどういうことかわからなくて。僕らが四連鎖ができた、とか言っていた時に、プログラマーが一人でテクニックを見つけて、作っていきましたね。

編：自分で作って細かく調整して、という感じですか。

村：ちょこっと変えてみて、ああ変わった変わったと。パズル好きな人でしたから、自分が楽しめるパズルのプログラムを組んでくれた。これが大きかったと思います。

編：ところで、このキャラクターは任天堂らしくない、と思ったんですが…。

山：狙いはそこです(笑)。実は村松さんが作って没になったゲームを知っていまして、それがこのキャラクターなんです。で、村松さんにパネポンに使いませんかと持ち掛けて、横井にもいつまでもヨッシーやマリオじゃないでしょう、ちょっと考えがあるんでやらせてもらえないかって。見せた時は「これかあ」と言われたんですが(笑)。任天堂らしくないのを出すのもいいじゃないですか、と。許可してもらったんですが、最初は嫌な顔されましたね(笑)。

編：キャラクターの種類が多いんでキャラクターごとに攻撃の差があるのかと思ったんですが…。

山：それは考えなかったです。ぼくらはパズルゲーム考えていたわけですから。パズルゲームってそういうことを複雑にするとゲームがやたら難しくなって、結局その中で一番使いやすいキャラしか使わなくなるんですよ。それなら、



激しい連鎖合戦。ただ消すだけでなく、相手の状況を観察することも必要になってくるのだ。

一番いいものに固定してやった方がいいし、効率的だし、ルールを作り込めるし。ユーザーにとってもその方が良いと思うんです。

編集部から質問ですが…

編：グレーのパネルがありますけど、連鎖をした場合あれを降らせるためのパネルがなかなか出てこない気がするのですが。

村：あれは枚数です。いっぱい消せば出てくるようになってます。連鎖だと消す枚数は少な目だし時間かかりますから。

山：レベル5では23枚消すと出るようになってますね。

村：初心者同士の戦いだと連鎖とかできないし、せいぜい同時消しだけになるんです。それだと攻撃方法が弱いので、あのパネルを加えたんです。

山：ただ上級者同士の戦いだとあれが邪魔になって。レベル5では15枚以上あのパネルは出てこないようになってます。

編：対戦の強い人はどのようなプレイスタイルになんでしょうか？

山：大きな連鎖がきたから大きな連鎖を返すのでなくて、大きな連鎖が来た時には4個消しと二連鎖三連鎖で細かく返す、相手はそれに対して連鎖返しできませんので、攻撃のパターンを崩される…そういったテクニックが必要となってきますね。魅せるプレイをやる時は大きな連鎖で返せばいいのですが、勝ちを意識する時には、相手をよく見て連鎖数を変化させます。相手がLR押して上げた時にわざと連鎖を止めたりとか。とにかく横を見ながら、何連鎖で止めるのがベストなのか、考えながらのプレイになりますね。

村：落着いて相手のパネルも見る。初心者の人のプレイを見てると上の方か下の方か、偏って見てしまうんですね。全体のフィールドを見て、隣も見れるようになると強くなりますよ。

編：なるほど。連鎖の数は二桁いったんですけど、編集部で対戦してもどういったのが強いのかよく見えてこなくって。

山：最初はたくさん送るということを意識した人が強い、という状況になります。そのうち15連鎖とかする人がでてくるんだけど、勝てない相手がいる。よく見ていると敵が連鎖送り終えた後に、タイミング良く、四個消し・五個消しのパネルを一気に落しているんです。

パズルっていうのはゲーム自体が単純で、ア

村：連鎖と四個消しのどちらかが強いというのではなく、タイミングよく攻めた方が強いですね。

編：そうなんですか。私たちは最初連鎖した方が強いと思っていたんですけど、慣れてくると連鎖は連鎖で返しやすいことに気づいて。でも、四個消しで送られると返しにくくて。これはどっちが強いか分からないなぁって。

山：当初は僕らも連鎖の方が強いと思ったんですけど、連鎖を送った相手から四個消しで返されてくると、連鎖で返せないからまた1から連鎖を作らなくてはならない。だんだんスピードが早くなるから大きな連鎖が作りにくくなってくる。すると細かい連鎖になる。向こうは早いスピードで四個消しがガンガン来る、すぐ天井まで積み上がる、また1から連鎖作らなくてはいけない、とペースを崩されて負けてしまうんです。四個消しの早い人と連鎖が上手な人は結構いい勝負になるんですよ。

次回作はハガキしだいです

編：続編の予定はありますか。

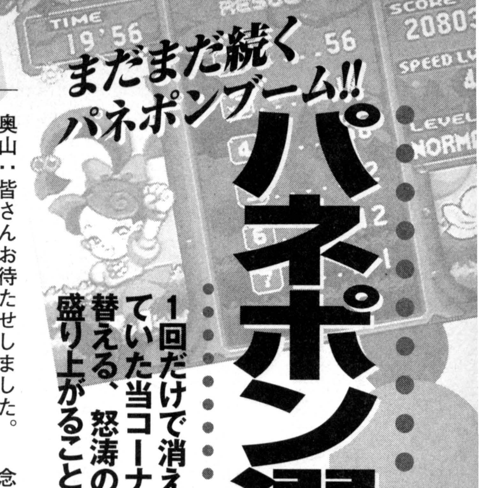
村：続編を希望するはがきを送って欲しいですね。こちらも作りたいという考えはあるんですよ。

編：最後に読者に一言。

山：「ゲーム」とはどういうものか、ということを知ってほしい。「ゲーム」は本来システムを楽しむもので、見て喜ぶものではないと思うんです。そういう意味ではアクションとかパズルっていうのが本当のゲームで、今時のゲームに慣れてる方はビジュアルからはいられるかもしれないけど…本当の「ゲーム」というのを味わってほしいですね。「ぷよぷよ」ができる人なら、一度、遊んでみてほしい。絶対に「ぷよぷよ」に負けてないと思います。「ぷよぷよ」のスタッフも遊んでいるみたいだし(笑)。

村：とにかく、触わって遊んでほしい。遊び込んでいくほど楽しさが分かってくると思うので。あと、ローソンで書き換えができるんで簡単に手に入りますから、ぜひ手に入れて欲しいです。

編：ありがとうございました。



まだまだ続く パネポンブーム!!

パネポン選手権

1回だけで消えてしまうかと危惧されていた当コーナー。前回の記録を塗り替える、怒涛の7分台の登場で、再び盛り上がることができるか!?

奥山：皆さんお待たせしました。栄えある「パネポン選手権」第二回の開催でーす！ 今号は、「パネポンインタビュー」もありますし、またもや「パネポン」ネタが満載ですね。どうですか、パネポンマスター。インタビューの感想は。

津田：面白かったよ。…としか答えようがないんだけど。ためになる話がたくさん聞けたしね。全部を掲載できないのが残念だよ。

奥山：さて、今回の応募は2通です。長野県の小山達也さんと、東京都の渡部博之さん。小山さんは、5月中旬の応募でしたので、7号には間に合わなかったんです。残念ながら、入賞というわけにはいきませんでしたけれど、応募ありがとうございます。

津田：小山さん、「14連鎖ができるようになりました」ってあたり、編集部と同じくらいのレベルなんだよね。ビデオ見てて、すごく親近感を覚えたなぁ。

奥山：渡部さんの記録は、なんと2年前のもの。当時の任天堂の公式記録8分57秒を越えたものを作ろうと撮影したのに、その後、もっとすごい記録を聞いて断念したんだそうです。長らくお蔵入りしていたものを、編集部に送ってくださいました。

津田：だから、編集部の応募要綱には沿ってないんだよね…実は。モードが「イージー」なんだ。

奥山：でも、このくらいのレベルになると、あんまり変わらないような気がするんですけどね…。記録を塗り替えましたけど、一応参考記録ということにしましょうか。

津田：この渡部さんのお便りにもあるんだけど、短時間カンストを狙おうという時は、同時消しよりも連鎖の方が圧倒的に効率よく、高い点数がでるよ。

奥山：それに、これは知らなかったんですけど、連鎖は「？」まで行ってしまうと、連鎖ボーナスが入らなくなってしまうんですって。だから、短時間カンストのときは、意識的に13連鎖で止めた方がいいって。このビデオでもそうなってるんですよ～。もうすごすぎです。

津田：33個以上消しで3万点ボーナスが入るんだけど、これは、バグなのかな。

奥山：でも、確かにこれを認めてしまうと、地道な連鎖を狙うのがバカみたいかもしれませんね。このボーナスは禁止にしましょう。それではまた、スゴイ記録の応募をお待ちしてます！

＜部門別記録＞

短時間点数カンスト部門
７分２６秒（東京都　渡部博之）

最大連鎖部門
２１連鎖（神奈川県　石塚方男）

『×？』数部門
１０回（千葉県　山本佑佳）

『SPECIAL』数部門
１回（福岡県　２年間以上はまってる者）

＜応募方法＞

条件：１人プレイ、エンドレスモードのノーマル

部門：①短時間点数カンスト部門（「RESULT」全画面の写真もしくはビデオ）

②最大連鎖部門／最大同時消し部門（それぞれ、その瞬間を収めたビデオ。スピードレベルは問わず）

③『×？』数部門／『SPECIAL』数部門（「RESULT」全画面の写真もしくはビデオ）

④俺のこだわりプレイ部門（何かにこだわったプレイを募集。ビデオのみ）

写真撮影は綺麗に写すのが難しいので、ビデオでの応募をお勧めします。

＊入賞者には本誌特製テレカ、もしくは特別プレゼントを差し上げます。

＊なお、応募したビデオ、写真等は返却できませんのでご了承ください。

＜宛先＞

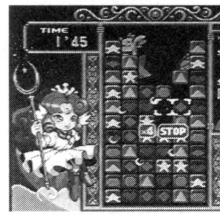
〒１０４－００４３
東京都中央区湊２－４－１
株式会社キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「パネポン選手権」係

13連鎖

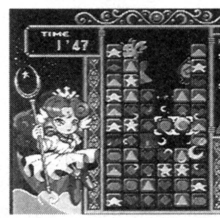
奥山：それでは、今回応募してくれた渡部さんのビデオを見て、大量連鎖の姿を見てみましょう。
津田：最短タイムを目指すなら、13連鎖は必須技術みたいだからね。イキナリここまでは…という人も、写真をじっくり眺めてみて、アクティブ連鎖の仕組みを勉強するといいと思うよ。
奥山：連鎖でわかりやすいのは縦方向ですが、やっぱりそれだけでは、せいぜい3連鎖がいいところ。横方向の連鎖を覚えると、パネポンライフがうんと広がりますよ。渡部さんはさすがに、横方向への目のつけどころが鋭いです。
津田：⑥の写真での☆の消し方なんてのは、慌ててると失敗しがちだからね。
奥山：横方向がよくわからない、という人は、②〜③の写真を見ると、わかりやすいと思います。特にアクティブでは、一瞬の判断ですからね。
津田：あとは毎日の練習が肝心。
奥山：編集部でも久しぶりにプレイしたら、ものすごくウデが落ちてましたものね。



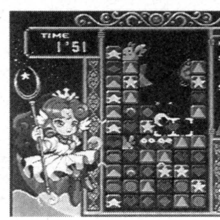
①：今消えている◇が2連鎖目、その上下に見える△が3連鎖目。



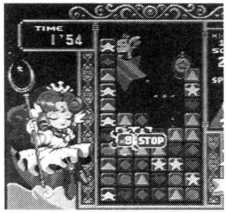
②：①の時にカーソルがあった段の☆を二つ、左右から持ってきて4連鎖。



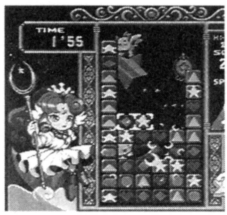
③：最初の写真で、右端の上から四つ目にある○を事前に動かしておき、5連鎖。



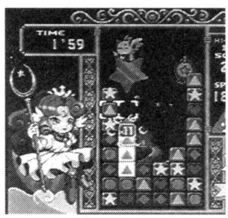
④：6連鎖目の◇が消えて一段ズレたハートを持ってきて7連鎖。



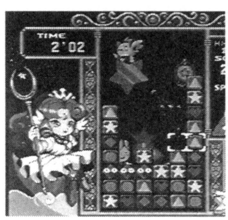
⑤：その上にある△が落ちて8連鎖。



⑥：左端のハートを2列動かして9連鎖。カーソルのところの☆で10連鎖。



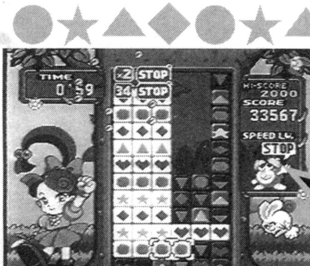
⑦：左端の△三つを隣りに移動して11連鎖。左端の上から2番目の◇も移している。



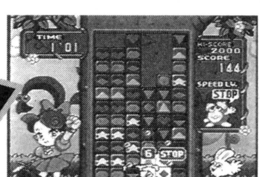
⑧：その◇が落ちて12連鎖。となりの☆で13連鎖だ。

34個消し

奥山：こちらは禁断の34個消しです。バグかと言われている3万点ボーナスを見てください！
津田：21個消しくらいまでは、ちょっと頑張るとできると思うよ。一度試してみよう。



答えは、前の写真でカーソルがある、▽のパネルを、6個が消えたスキマに移動させてしまうのだ。そうすると、左から3列目がすべて1段下にずれて、一度に34個が消えると言う仕組み。



この6個消しが、34個消しへの戦慄の伏線だ！　どういうふうに仕込まれているかわかるかな？

1

爆伝～アンバランスゾーン

極上ナンセンスギャグの洪水!!

美食

キャクターデザインに赤塚不二夫、出演は爆風スランプなど、数ある有名人起用ものでも一際豪華なADVゲーム「爆伝」。ナンセンスギャグが矢継ぎ早に挿入されるこのソフト。しかし出来は…。

奇妙奇天烈な世界が舞台の紙芝居ADV

「爆伝～アンバランスゾーン」は爆風スランプを総監督に迎え、語り部として岸谷五郎を起用、さらにキャラデザインを赤塚不二夫が担当した豪華な作品だ。しかも販売は天下のソニーミュージックエンタテインメントと、そこらの大作ゲームに負けてはいない。ジャンル分けするならアドベンチャーゲームだが、謎を解く要素は皆無で、選択したアイコンによって生ずるナンセンスなリアクションを楽しむゲームだ。

主人公の「ばんど宅人」は超オタクな15歳。彼の前に爆神が現れ、アンバランスゾーンなる不可思議な世界を音楽の力で修復するよう告げる。有無を言わさずアンバランスゾーンに投げ込まれた宅人。こうして無感動な青春を送っていた宅人の原始時代、江戸時代、近未来に渡る冒険が始まった。

ゲームの進行は、岸谷五郎の語る紙芝居でストーリーを把握する事から始まる。イベントモードで奇妙なイベントをクリアしつつ仲間と知り合い、セッティングモードで仲間が使う楽器を選択。その後、演奏モードで音楽の力を使えばその時代をクリアしたことになる。この演奏会モードで演奏されるのは「東京ラテン系セニョリータ」など爆風スランプの曲。どのあたりが音楽の力なのかは分からないが、カラオケではなく、きちんと歌ってくれるのは嬉しい限りだ。

プレイヤーのする事はアイコンを選択するだけというシンプルなもの。アイコンは「目」「手」など5種類で、選択後はリアクションのアニメが表示される。アニメによるリアクションは全てナンセンスギャグで、理解できればニヤリとできるが、頭を抱えたくなるものも多いぞ。なお、各アイコンは「ウインク」、「睨む」など、状況によって適宜変化する。



爆風スランプの面々。赤塚不二夫氏の手による、デフォルメが効いたキャラになっている。

ギャグは突然にプレイヤーを襲ってくる!

本作の最大の見所はセッティングモードだろう。知り合った仲間の適性にあった楽器を選ぶのだが、間違えるととんでもないナンセンスギャグが出迎えてくれる。例えば全5話からなるミニドラ

●機種：MEGA-CD　●ジャンル：ADV　●定価：7800円　●メーカー：ソニーミュージックエンタテインメント
●発売日：94.4.22　●編集部購入価格：580円　●入手難易度：普通

マ。唐突にミニドラマが始まること自体がギャグなわけだが、内容の方も負けてはいない。ここでは江戸時代のセッティングモードで聞けるミニドラマを紹介しよう。

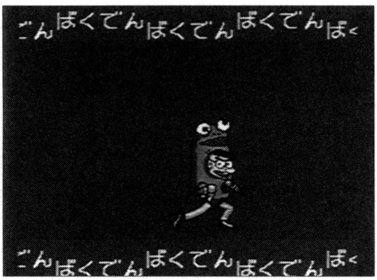
『プルルル　プルルル　ガチャ
何だキミか、まずいよ』
はい、これだけです。

文章にするとちっとも面白くないが、実際にプレーしていると目が点になるのは確実だ。また、仲間と楽器を選択し、何が起こるかと待っていると画面が切り替わって、お洒落な「ラブストーリーに乾杯」というタイトル画面が出る。が、それも始まったと思ったらすぐに終わるという2段攻撃である。

セッティングモードでのナンセンスギャグはまだまだある。例えば、料理ブック調の「男の料理」。これは真っ青な画面に材料と作り方が記載されているだけ。ちなみにカレーの作り方は①炒める、②煮込む、③食べるだった。他にも「心の俳句」と題して一句詠んでくれることがある。これも例を挙げると「キミがいて　ボクがいるけど　彼は誰?」。こんな俳句を淡々と2回詠みあげるのだ。しかも2回目にはフェードアウトしていき、寂寞とした気分にしてくれる。とにかくこのモードでは、すべてのギャグが唐突で予想ができない。プレイしていると自然にツッコミを入れてしまうだろう。

殺人的ロード数に気力が萎えます

もっと紹介したいギャグはあるのだが、文章ではうまく伝える自信がない。ナンセンスギャグが面白いのは、タイミングがハマるからで、文章にそんなタイミングを組み込むのが困難なためだ。そして、この「タイミング」というものが欠落してしまったために、本作の雑誌などでの評価は低くなったと思われる。



ナンセンスギャグが炸裂する本作。幕間には、ヘンテコなアイキャッチが挿入される。

例えばイベントモードでは宅人が行動するとロード、相手が行動してロード、再び宅人が行動してロードと、リアクションがぶつ切りになってしまっている。そのため、テンポがよければ笑えるギャグの大半がつまらなく感じられることになる。また、BGMと音声のボリューム調整が不十分で、音声を聞き取りづらい部分が多々あった。特に唐突に挿入される柳家小ゑんの小噺に顕著で、せっかくの落語が台無しになってしまっている。要するに詰めの甘い作品なのだ。

唐突に始まるミニドラマ、唐突に始まる小噺、唐突なリアクション。これらはみな本筋に無関係でまったくのナンセンスだ。本筋は無気力な青年である宅人が仲間と出会って成長していくストーリーではあるし、原始時代の出来事が近未来に繋がるという伏線もある。しかし、そんなまともな部分を赤塚不二夫の絵の力が吹き飛ばし、膨大な数のナンセンスギャグの嵐が本筋さえもナンセンスにする。これは、すべてを「ナンセンス」にしようとする試みであり、非常に緻密に構成された企画だと言える。しかし技術的な不備のせいで、こうした試みは台無しになり、ゲーム自体がナンセンスになってしまった気がするのが残念だ。

バカゲーチェック

項目	評価	コメント
企画	特上	ロードに次ぐロード。無為に過ぎる時間。なぜ?
グラフィック	上	バカな要素を入れても全体のバランスを崩さないのは見事。
必要忍耐力	上	RPGとしても十二分に楽しめる。
ゲーム性	上	これも企画の勝利。赤塚不二夫を選んだセンスが素晴らしい。
総合バカゲー度	上	プレイヤーを突き放し小馬鹿にした作品。爆風スランプのやる気が感じられないセリフも、ゲームにマッチしている。
バカゲー道	四段	狙って作って、狙い通りの効果を見せている。詰めが甘いのが難点だが、究極のバカゲーへ一層の精進を期待したい。まあ、二度と作られないと思うけど…。

2

なんきんのアドベンチア

へっぽこギャラと格言ギャグに脱力！

美食

奇妙なオリエンタル風の国、ジャポネを舞台にしたアドベンチャーゲーム「なんきんのアドベンチア」。理不尽なゲームオーバーと格言ギャグに力が抜けること必至の一本だ。

ゲームオーバーが面白いヘンテコADV

「ナゾラーランド」というゲームをご存じだろうか？　クイズやパズルなどのミニゲームが満載され、それなりにヒットしたゲームだ。そのメインイラストを描いていたのが、冗談漫画家の「なんきん」画伯。本作はその「ナゾラーランド」の特別編といった内容だ。

本作は、オーソドックスなコマンド選択式のADVゲームで、随所にギャグを交えながら進行する。難解な謎解きはないので、肩肘張らずにプレーできるだろう。

本作のゲームオーバーは一風変わっている。ゲームオーバーになっても画面は切り替わらず、BGMもそのまんま。まったくゲームオーバーになった気がしない。この時、格言めいたギャグを言うのだが、このギャグがゲーム中で最も面白い。だから、すすんでゲームオーバーになってこそ本作の真髄が味わえるのだ。

ゲーム中は、「見る」などのコマンドで「天の声」が返事をしてくれる。そして、この「天の声」はしょっちゅう出現し、些細なことでゲームオーバーにしてくれる。

例えば、土産屋で饅頭を買うとする。するといきなり「ゲームオーバーぢゃ！」とくる。そして「教訓　名物にうまいものなしぢゃ！」と言われる。もちろん、ゲームオーバーになりそうな前兆などまったくない理不尽極まる結果だ。同様に「お面」を買うと、これまたゲームオーバーで「安物買いの銭失いぢゃ！」と言われる。このように、どのコマンドでゲームオーバーになるかが予想不能なので、気分はロシアンルーレットといったところだ。楽しむためにゲームオーバーにしようとしてもできず、一方で真剣に選んだコマンドでゲームオーバーにされてしまう。その結果、格言めいた言葉を浴びせられるたびに、やり場のない怒りと空虚な脱力感がプレイヤーにプレゼントされるのだ。



「どっちの女の子の電話番号を聞く？」という選択に、「2人とも」と答えると…。

理解不能な展開。途方に暮れます

簡単にプレストーリーを紹介しよう。

神秘の国ジャポネは眠っていた。西洋の文明国から見ると、文明の光が届いていない、まさにオ

●機種：FCディスク　●ジャンル：ADV　●定価：3200円　●メーカー：サンソフト
●発売日：88.12.9　●編集部購入価格：500円　●入手難易度：易しい

リエンタルマジック。そんなジャポネのことを知り、文明の伝導師フランシスコ・ザビエルはメリケンのペルリの黒船から大砲によって打ち出される。ザビエルは自国で漂流民のジョン・万太郎から日本語や習慣などを学んでいた。しかし、神秘の国だけあって何が待ち受けているかは分からない。はたしてザビエルの運命は…。

実は筆者、こんなストーリーは知らなかった。説明書を読まずにプレーを始めたのだ。そのためゲームが始まるや否や、訳の分からない状況に放り込まれてしまった。スタートした場所は、なぜか温泉。そして、こんなメッセージが表示された。

「さあ！　どうする？」

は？　いったい何のことでしょう。しかし、何度見直してもメッセージウインドウには「さあ！　どうする？」としか表示されていない。普通のゲームなら、ここはどこどこの町で、こういう理由で温泉に来ているといった状況説明があって「さあ！　どうする？」になるものだ。ここで筆者は、ようやく説明書を読んだのだが、前述したプレストーリーがあるだけ。この状況を理解する助けにはならないし、結局のところ取り説を読もうが読むまいが理解不能の展開なのである。

いきなり意味不明の世界に投げ込むことでプレイヤーの脳髄を破壊し、ぐにゃぐにゃの脳味噌でプレーすることを本作は強要している。つまり、ここで理性を保っている人には面白くも何ともないゲームなのだ。これからプレイする人は、電源を入れる前に脳を「ゴム脳」に切り替えておいた方が無難だろう。



エンディング間際。この後には、プレイヤーを脱力させる展開が待ち受けているぞ。

このノリはプレイヤーを選びます

とりあえず温泉にいる、けったいなオヤジがプレイヤーの分身たるザビエルだということが分かった。また、ジャポネで一番偉いのは「若殿」であることも判明。以降は若殿に会うことが目的になる。しかし、いかにも怪しいガイジンであるザビエルが、若殿に会うのは無理な話。そこで公儀演芸役の「ナゾラー」に取り次いでもらうため、ザビエルは芸を磨くことになる。と、このように書くとしっかりとしたストーリーがあるように思われるかもしれないが、これが精一杯の説明。これ以上でもこれ以下でもないのだ。つまり、本作はストーリー展開を楽しむのではなく、その場その場のギャグを楽しむのが本義なのだ。

世界観は奇妙奇天烈で、都には「ウサギハウス」と呼ばれるマンションが林立し、「デゼニランドウ」という遊園地では「エレクトリカル大名行列」が開催されている。何とかお城に入り、ナゾラーに操られた若殿を解放するとエンディングになる。

とにかく、脳味噌をぐにゃぐにゃにして、サクサク遊ぶ。しかし、ぐにゃぐにゃの脳味噌で遊んでいるつもりが、いつの間にかこのゲームの術策にはまり、取り返しのつかない事態になる可能性もある。そうなっても編集部は責任を取ってくれないので、本作を遊ぶならそれなりの心構えを持ってほしい。

バカゲーチェック

項目	評価	コメント
企画	並	取り立てて見るべきところのない企画です。
グラフィック	並	グラフィックウインドウが小さくて見づらいです。
必要忍耐力	特上	仕事じゃなかったらクリアしていないと思います。
ゲーム性	並	コマンド選択の割に選択できることが少ないです。
総合バカゲー度	並	すぐにクリアできてしまいますが、これが最大の罠です。クリアさせることで明日への気力を失わせ、日本経済を悪化させる陰謀に違いありません。
バカゲー道	初段	倦怠期、それは不可避的に夫婦が陥るもの。倦怠感、これは不可避的にこのゲームが与えるもの。バカみたいに明るい太陽の下でのプレイをおすすめします。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

PREMIUM SOFT EXPLORATION

キャラゲーがプレミアソフトになることは少ない。だが本作は、原作となったマンガも含めて、高い完成度をもった希有な作品といえるだろう。

今回のソフト

幽遊白書〜魔強統一戦〜



機種：メガドライブ
メーカー：セガ
ジャンル：アクション
発売日：94・9・30
価格：8800円
編集部購入価格**9980**円

ジャンプお得意の「バトルもの」が原作

「幽遊白書」は週刊少年ジャンプに連載された人気漫画で、アニメの方も好評を博した。勝手にストーリーを大別すると、「霊界探偵編」「四聖獣編」「暗黒武術会編」「魔界の扉編」「魔界トーナメント編」となる。主人公は浦飯幽助。この安直な名前が示すとおり、最初の「霊界探偵編」は、お気楽な雰囲気でストーリーが進行した。

その後、ジャンプお得意の「友情、努力、勝利」という要素が作品に組み込まれ、それに対応するように人気も上昇する。いわゆる「バトルもの」に華麗に転身したのだ。

ジャンプにおける「バトルもの」の成功例は、「北斗の拳」「ドラゴンボール」「スラムダンク」など枚挙にいとまがない。そしてこれらに共通するのは、非常にゲーム化しやすいということだ。敵、味方が多数登場し、それぞれのキャラクターがきちんと描かれている。固定ファンがいることを差し引いても、ゲームにしやすい要素が満載されていると言えるだろう。その結果、「ドラゴンボール」などは、実に18本ものゲームがリリースされることになる。

そして「幽遊白書」も負けてはいない。SFC、MD、PCEなど複数の機種で14本の作品が発売された。今回紹介する「幽遊白書〜魔強統一戦〜」はそのトリを飾る作品で、それにふさわしい出来になっている。

原作マンガの悲しき最後

ここで話を原作に戻そう。

人気作品が長期連載になるのは、漫画雑誌において自然な流れであるといえる。その作品がドル箱である以上、その連載の終了は、掲載雑誌の死活問題になるからだ。

一方、そんな雑誌・編集サイドの思惑とは別のところで、作者は物語を創作したいはずだ。だが、そうした作者の思惑に反して、無理矢理雑誌のために連載を引き伸ばせば、作品の質は落ちていくものではないだろうか。

「幽遊白書」の場合はどうだったか。「魔界の扉編」以降作品が一変した。作者の気持ちは敵キャラクターに共感し、敵の内面描写が緻密になっていく。そして、それに反比例するように主人公の存在が希薄になっていったように思う。敵キャラクターの一人である「樹」の、「お前たちはまた、新しい敵を見つけて戦い続けるがいい。俺たちはもう飽きたんだ」という台詞が、当時の作者自身の叫びと重なったのもこの頃だ。

続く「魔界トーナメント編」では、作者の思惑と雑誌の求める方向性が大きく食い違い、作者の限界からか休載が続く。そして休載明けの'94年7月、極めて唐突に作品は完結したのだ。

爽快感あふれる四人同時プレイ格闘ゲーム

さて、ゲーム紹介ではなく、原作の説明を延々と行ったのには理由がある。実はこれこそが本作にプレミアがついた理由に直結するのだ。

プレミアソフトの理由の一つに、発売本数の少なさが挙げられるのは周知の通り。サターンの発売は'94年の12月。そして本作の発売は同年の9月末だった。つまり、メガドライブ市場に消防車が水を掛けまくっていた時期に発売されたのだ。これだけでも発売本数に歯止めがかかるのは明らかだが、追い打ちをかけるように、本作が発売される2カ月前に原作が終わってしまった。
　これは制作しているメーカー（トレジャー）にとって、まさに寝耳に水だっただろう。ただでさえ遅れがちな開発を急がねばならない。不幸中の幸いはアニメが絶賛放映中だったくらいか。

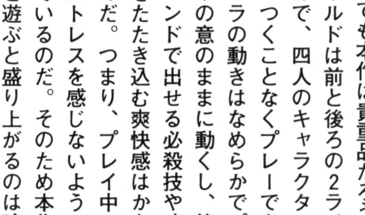


キャラ選択画面。「樹」をプレイキャラクターに選べるのは、結構通好み（？）

　こうした悪条件の結果、本作が大急ぎで作られたことは想像に難くない。そのため、本作には残念なところがある。格闘アクションゲームなのだが、一人プレイではさほど面白くないのだ。いくつかモードがあるのだが、キャラクターのサイズが小さいことと相まって、一人プレイでは物足りない。説明書には「幽助と仲間、ライバルのもとに謎の招待状が届いた」という説明があるが、ゲーム中にこんなストーリーはなく、謎の招待状の差出人は不明。エンディングも「最強」の文字が出るだけだ。簡単なものでいいからストーリーモードが欲しかったところだ。
　しかし、そうは言っても「アクションゲームのトレジャー」である。キャラクターサイズが小さいのは四人でのプレイを前提としているからなのだ。事実、本作で最も楽しいのは四人プレイである。ゲームセンターならいざ知らず、家庭用で四人同時プレイができる格闘ゲームは数えるほどしかない。これだけでも本作は貴重品だろう。
　フィールドは前と後ろの2ラインあるので、四人のキャラクターがごちゃつくことなくプレーできる。キャラの動きはなめらかでプレイヤーの意のままに動くし、簡単なコマンドで出せる必殺技や連続攻撃をたたき込む爽快感はかなりのものだ。つまり、プレイ中に無用なストレスを感じないように作られているのだ。そのため本作を友達と遊ぶと盛り上がるのは確実だし、それを目的に作られたとさえ言える。

やりきれない「プレミア」という事実

　このように本作は、原作を一切知らない人でも十分に楽しめるはずだ。普通、キャラゲーの場合はファンとそれ以外の人の間で評価が極端になるが、本作の場合両者の評価に大差がないと思われる。
　非常にいい出来の作品であり、プレミアがつくのは当然と言えるが、一方ではそれが悲しく思えてくる。キャラゲーとは通常、人気のあるキャラ（原作）があってこそ生まれてくるものだ。だがそれは、逆に原作自体がゲーム化されやすいものでなければ許されない、という状況も生み出してしまう。「幽遊白書」は、それに耐えられなかった作者自身が反旗を翻し、自らの手で幕をひいた希有な作品といえるだろう。
　その連載終了後に発売された本作が、シリーズ中の最高傑作であることに、何ともやりきれない気持ちを抱いてしまう。あらゆる状況を鑑みて、本作はあまりにも不遇な作品であったと言えるかもしれない。



4人入り乱れて戦え、気持ちよく遊べる。だが、自キャラを見失うことも。

中古ゲーム界の暗闇を照らす一筋の光!

出張! 暗闇商会

WELCOME!

前回「おハガキが減った」と書いたせいか、今回はちょっと増えました。でも、それに伴ってか、ちょっとしたトラブルも目立ってきて…。読者コーナーの方も含めて、皆さんお手紙のマナーにはきをつけましょうね！

編：主様、皆さん、こんにちはでやんす〜。

主：なんだなんだ、そのへっぽこな日本語は。

編：えへへ。ちょっと低姿勢を言葉で表してみました。

主：ほほーう。低姿勢になるのは、私に対してかな、それとも、私のもとに集う迷える子羊ちゃんたちのことかな。

編：どっちかっていうと主様です。いや、実はですねぇ、主様はトラブル解決人じゃないっていうの、よくわかってるんです。しかもコレ、読者コーナーでの事だし…。でも、ひいては暗闇商会の将来にも関わりますよ！　このお手紙見てください〜。

主：なになに…「読者コーナーに住所が載ったんですが、リターンアドレス（封筒の裏に書く差出人の住所氏名）もない、フツーの茶封筒が、一日に3、4通届くんです。それを見た母が大変不気味がっています。また、住所か氏名かどちらかしか書いてないために、返事が出せない物もあって、そうすると、イヤガラセか、またそういう不気味な手紙が来るんです。ほかにも、返事が欲しいというわりに、切手も入ってなかったり…。ユーゲーの読者さんは皆イイ人だと勝手に信じてただけに、あまりにも手紙の常識を知らない方が多すぎて、困っています」…そりゃ、気分のいいものじゃないだろうなァ。

編：どうです、主様？

主：言語道断と言っておこう。担当編集、おぬしに手紙の常識を聞いてみようか。

編：「相手に失礼にならない質の、便箋・封筒を使用する」、「封筒の裏、便箋の両方に自分の住所氏名を書く」、「返事が欲しい時は、切手か、切手を貼って自分の住所氏名を書いた封筒を同封する」…ですか。最低限だと思いますが。

主：まァ、こういったトラブルを予測して、我が商会では往復はがきを採用しているのだよ、はっはっは。

編：主様、水を差すようでアレですけども、往復はがきにもトラブルあったんですよ。

主：なんだと!!

編：「せっかく譲ってあげようと思って連絡したのに、往復はがきの返事がこない。ダメならダメって連絡くらい欲しい」というものです。

主：まったくどいつもこいつも…。そんなことばかりじゃ、私はこの商売止めるぞ!!

編：えええ？　ぬ、主様早まらないでくださいよ。今回、主様にここまで言って頂いて、きっとトラブル減りますって。だからもうちょっと様子見ましょうよ。

主：お前がそこまでいうなら、もう少し続けるか…。しかし！　今度大きいトラブルがあったら、私は撤退するからな！　読者諸君もそのつもりできちんとした対応をしてくれよ。

編：というわけで、左の「鋼の掟」共々、よーく読んでからお手紙は出してくださいね。

暗闇INFORMATION

吉田浩之（24）
〒135-0042　東京都江東区木場6-10-17
「パワーリーグ　オールスターバージョンゴールドヒューカード」（PCE）
2万円くらい
「10年前ハドソンの大会に出ていた者として、思い出のゲームです。金色に黒いハチスケの印刷だったと思います。ぜひ譲ってください。10年目の記念としてお願いします。」

戸上陽子
〒661-0953　兵庫県尼崎市東園田町6丁目48-6
「モンスターワールドⅡ　ドラゴンの罠」（ゲームギア）
箱・説付きで3000円以上、
ソフトのみでは1000円くらい
「MWシリーズに愛をこめてっ！　本気でこのシリーズ探して数年…もうここしか頼れないのです。連絡ずっと待ってます」

加賀谷好史（17）
〒001-0910　北海道札幌市北区新琴似10条11丁目4-8
「3×3EYES」（MCD）
「ファンタシースターⅣ」（MD）
「ゲームのかんづめ」（MCD）
2種類ともすべて2～3000円くらい
「昔MD持ってたんだけど、売っちゃって、先日バイト先の人からレーザーアクティブのMdパック売ってもらって、どうしてもやりたくなったんです。」

宮路学（26）
〒885-0014　宮崎県都城市祝吉町5133
「エイリアンソルジャー」（MD）
「エクスランザー」（MD）
「ロードモナーク」（MD）
各、箱・説付きで5000円
「これを逃したら、2度と手に入らないかと思ってます。すみません。よろしくお願いします」

館野正之（26）
〒371-0811　群馬県前橋市朝倉町4-2-4
「機動戦士Ζガンダム　ホットスクランブルファイナル編」（FC）完品のみ。4万円。
「ルパン三世　パンドラの遺産（FC）の攻略本」5000円。
出版社は問いませんが、公式のものが存在するならそれが嬉しいです。
「両方とも10年以上探し続けていますがいまだに見つかりません。僕の長年の夢を叶えてください。よろしくお願いします」

坂本一馬（26）
0827-31-5611（自宅）
080-24-64708（携帯）
〒740-0031　山口県岩国市門前4-1-5
「アイドル雀士　スーチーパイSPECIAL」（3DO）
美品なら7800円。箱・説付きで少々キズ物でも5000円で買います。応相談。
「今、3DOで一番欲しいソフトです。3DO版は一度も店頭で見たことがありませんので、購入不能です！　また、購入方法がわかる人は教えてください。お願いします」

村林英治（26）
〒592-0013　大阪府高石市取石3-4-16
「ワイルドガンマン」（銃付きのセット）
1万～1万5千円
「オールナイトニッポン版　スーパーマリオ」
1万～2万円
「恋はバランス」
（スクウェアのサテラビュー作品）
5000～1万円
「パンチアウトゴールドカセット」
5000円くらい
「任天堂の作品が好きで、手に入れられるものはすべて集めましたが、どうしても手に入らないので助けてください」

芦本公博（19）
〒770-0812　徳島県徳島市北常三島町1丁目1-6　コスモプラザ505号
「てきぱきワーキン☆ラブ」（PCE-SCD）
4000円。新品なら7000円。
「レナス（SFC）のサウンドトラックCD（アレンジ）」東芝EMI TYCY-5270
1000円～1500円
かまいたちの夜（SFC）の非売品シングルCD「ちょっとエッチなかまいたちの夜」
3000円程度
「そのほか、竹本泉グッズを譲ってくれるという方もご一報を。田舎のゲームマニアを救ってください。手に入れないと死んでも死にきれん」

平信子（27）
〒211-0005　神奈川県川崎市中原区新丸子町699　ハイツハガツカ201号
「PCエンジンDUO-RX」（箱付き）
7万円くらいで。
「そのうち買おうと思っていたのに、いつの間にか店頭から姿が消えてしまいました。ソフトだけ何本か持っているので、もう使っていない方、是非ともお譲りください。よろしくお願いします」

沼田幸江（27）
〒239-0815　神奈川県横須賀市浦上台2-27-1136
「ルナーク」（MD）
3000～5000円くらい
「今日、部屋の掃除をしていたら数年前のMDの雑誌を見つけ、読んでいたら「ルナーク」が発売されているという事を知りました。当時見ていたハズなのに、なぜ買わなかったのかと悔しさいっぱいです」

曽利健太郎（22）
〒020-0133　岩手県盛岡市青山二丁目16-7
「奇々怪界」（PCE）
「マジカルチェイス」（PCE）
「イースⅠ・Ⅱ」（PCE-CD）
各、1万円前後
「あの曲、あの画面。忘れようにも忘れられない、この3本をどうかぜひ譲ってくれる方。よろしくお願いします」

長友堅司（21）
〒898-0024　鹿児島県枕崎市西鹿篭13889-4
「アドバンスド大戦略」（MD）
「サージングオーラ」（MD）
「レンタヒーロー」（MD）
定価まで。全付属品付き美品なら定価以上も考えます。
「一度手放してしまったソフトたちです。もう一度遊びたいと思った時にはどこを探してもありませんでした。どうかよろしくお願いします」

佐藤康平（15）
〒192-0373　東京都八王子市上柚木3-16-2-504
「ステラアサルト」（32X）2500円
「パラスコード」（32X）2000円
「バーチャファイター」（32X）3000円
「送料も払います。3本まとめて売ってくれるならさらに値上げします。今本当に欲しいソフトはこの3本だけです。できるだけ、箱・説付きでお願いします」

西康佑（26）
0766-24-4669
「コズミックファンタジー4　激闘編」のプレゼントソフト、「完全版」
3万円以上で。応相談。
「さんざん地獄を見せつけられて、やっと解いたら締め切り後。入手するまで締め切りません！」

＜鋼の掟・最小版＞

その壱：「売り買い」の情報をユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！
その弐：掲載された読者の元に、いたずらなどは無用！
その参：投稿はハガキのみ！
その四：必要事項を書き漏らすな！
その五：連絡方法の指定を守れ！
その六：編集部を騙るやつらに注意しろ！

「出張！　暗闇商会」へのお便りは…
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
(株)キルタイムコミュニケーション
「ユーズド・ゲームズ」
「出張！　暗闇商会」係まで

※前回で掲載された司辻洋平さんのNOMADOは1万円の誤りです。申し訳ありません。

いざなおう！新たなる世界へ!!

創刊 祝 刊

ナイスゲームズ

本誌7号での「特別ふくろ綴じ　新世代機特集」が大好評！　そこで、本誌でお馴染みの「ユーゲーマインド」をたっぷり注ぎ込んだ、新雑誌を創刊だ！　その名も「ナイスゲームズ」。

ちょっと昔の良作ソフトを愛情たっぷりに語ったり、新作乱発の中で埋もれてしまったソフトにスポットライトを当てたり…。取り上げるソフトはどれもこれも、編集部とライター陣が、嘘偽りなくオススメできるものばかり。もちろんみんな大好きな「バカゲー」ページも健在だ！

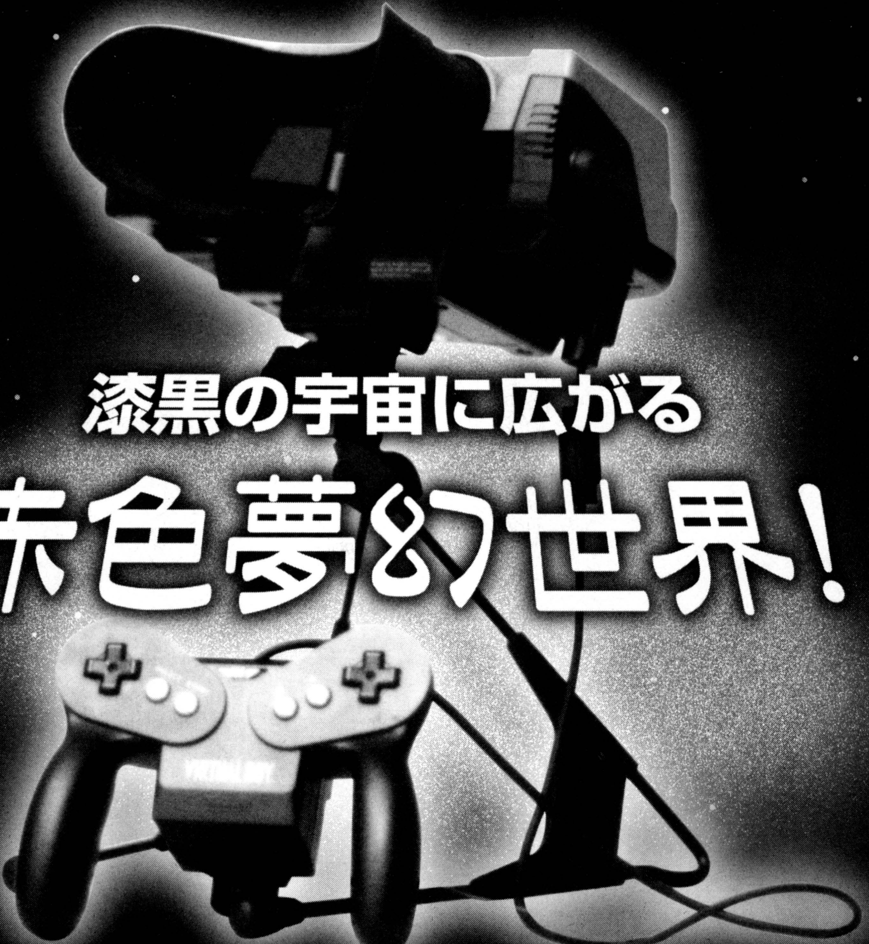
また、どの記事にも必ず、制作者からのインタビューやメッセージが入っているのも特徴。今だから聞けるウラ話などもあるかも…!?

収録予定ソフト
幻想水滸伝／ワイルドアームズ／トゥルーラブストーリー／ウェーブレース64／真・女神転生　デビルサマナー／ジャンピングフラッシュ！2／ドラゴンフォース／アイドルプロモーション　すずきゆみえ／ラングリッサーⅢ／ぐっすんおよよ／ライアットスターズ／メタルブラック／パワーレンジャーピンボール／ゆけゆけトラブルメーカーズ／リンクルリバーストーリー…など

制作者インタビュー（予定）
枡田省治（リンダキューブ）
金子彰史（ワイルドアームズ）

98年9月末日発売予定！
本体価格760円（予価）
A5版132ページ・本文モノクロ

ハードの悲劇拡張版
バーチャルボーイ編



漆黒の宇宙に広がる
赤色夢幻世界！

オモチャともゲーム機ともつかないような外見を持ったバーチャルボーイ（ＶＢ）。その特異な性能が示した可能性は確かに大きかったかもしれない。単なる高性能至上主義ではないという設計思想もよかった。でも…でもどう見たって、プレイしている姿はハズカシイのだ！　ヘンな格好…はっはっは。

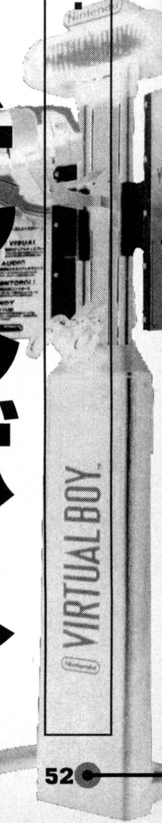
この、物悲しいほどのおかしさを持った稀代のゲーム機・ＶＢ。

「夢の未来」を想起させながら大コケしたこのマシンのすべてを語ろう！



僕らの夢よ永遠に！さよならバーチャルボーイ

発売後、半年足らずで砕け散ったバーチャルボーイ。その秘められた性能と、オモチャとゲーム機の間で揺れたハードの真価を問う、「ハードの悲劇拡張版・バーチャルボーイ編」！



バーチャルボーイってこんなハード

バーチャルボーイ（以下ＶＢ）は95年の7月に任天堂より発売された、カートリッジ式では唯一の立体映像ゲームマシンです。最近「ゲームの父」として、とみにその名を知られるようになった、故横井軍平氏の肝煎りで開発されたという点でも有名なマシンでしょう。航空管制などに用いられていた「プライベートアイ」という表示装置をもとに、ＬＥＤと反射鏡を用いて眼前に50インチモニタ相当の仮想の立体像を浮かび上がらせるという仕組みになっています。

その、かつてないプレイ方式と、ＰＬ法の施行直後と言う当時の事情も手伝ってか、プレイに際しての安全面のケアには実に入念な注意が払われています。プレイヤーごとの視力に合わせて、上部の二つのツマミで眼幅・ピントの調整ができるほか、すべてのソフトは電源を入れると、まず「説明書をちゃんと読んで下さい」「ときどき休みましょう」などと表示されます。

また、15分遊ぶごとに自動的にポーズがかかって、半ば強制的に休息を促される機能なども標準装備となっています。ただ逆にこの入念さが「こんなにうるさく言われるくらいだから、なんかヤバいんじゃないか？」という、あらぬ心配の種をプレイヤーに植え付けたのも確かです。見るからに異様なプレイスタイルも、「視力が落ちるのでは」という不安をかきたてたことでしょう。

ＣＰＵにはＮＥＣ製の32ビットＣＰＵ「Ｖ８１０」を搭載し、独特な赤色ＬＥＤの4階調モノクロながら、解像度は３８４×２２４ドット、スプライトの回転拡大縮小が可能と、なかなかの性能を持っていました。サウンドはＰＳＧでしたが、小型ながらも本体に内蔵されたスピーカーから、結構いい音をステレオで響かせてくれました。別にヘッドホン端子も用意され、専用のヘッドホンも発売されていましたが、こちらは携帯性を考えていた頃の痕跡器官…いわば盲腸のようなもので、あまり用途はありませんでした。

また、さすが十字キーの発案者と言われる横井氏の手によるものだけあって、コントローラ部分にも力が入っています。本体を駆動させる電池ボックスを兼ねた専用コントローラには、ほぼ左右対称に十字キー、グリップ、トリガー、ボタンがレイ

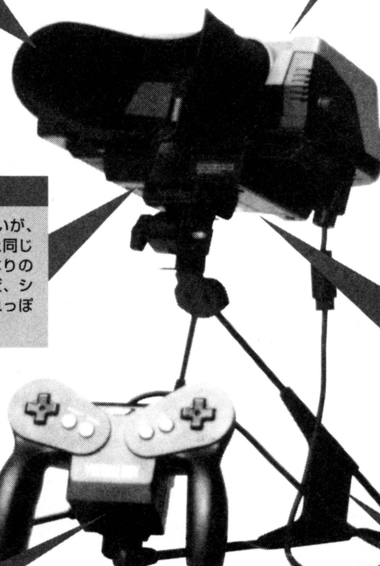
漆黒の宇宙に広がる
赤色夢幻世界!

覗き込むところ

直接顔に当たる部分は、むよむよとした独特の質感で、表面は布製のもので覆われている。肌触りがいいように気遣ってくれたのか…などと思うのだが、そこには大きな落とし穴があった。女性（および女装癖のある男性）の皆さん！　絶対にお化粧した状態でプレイしないように!!　直接触れた部分はファンデーションで白くなるし、気合いをいれて押し付けたりした日には、間違いなく目の周りだけ化粧が落ちる。くれぐれもご注意を。

本体上部

ここには、プレイヤーの視力などに併せて画像の調節がきくスイッチが2つある。それじゃなくても3Dモノがダメな人は5分で頭が痛くなるだろうが、この存在に気づかずにプレイすると、普通の人でもダメージをくらう。きちんと自分に合うように調節してからプレイしよう。



本体

こんな形からは想像もつかないが、ＶＢのＣＰＵは、ＰＳやＳＳと同じ32ビット。こう見えてもかなりの性能を誇っているのだ。…ただ、シロウト目にはそんなこと、これっぽっちもわからないが。

カセット挿入口

パッと見て、カセットをどこに差していいのかわからないＶＢ（それを言ったらアダプターをどこに差すのかも、電源がどこにあるのかもわからないが）。こたえは、ココ。本体の後下部に、こっそり入れるようになっている。

足

どっしりとした本体に比べて、アンバランスなほど華奢な足。予想通りケッコウぐらつくことも多い。ＶＢは、机などの上において覗き込むというより、装着して布団に寝そべった状態の方が、具合がいいという話も。一時期は標準装備とまでいわれたにもかかわらず、結局別売りとしても発売されることのなかった「アジャスタブルスタンド」は丈夫そうだった。多少価格が上がっても、あのヘナヘナの足の代わりが欲しい…と思わずにいられない今日この頃。

コントローラー

ＦＣやＳＦＣ時代の「パッド」ではなく、まさに「コントローラー」と呼ぶのが相応しい。その形状は、後のN64を彷彿とさせるような巨大なもの。掌で握り込むこの形は、すっきりと収まって実に使い心地が良い。左右どちらにも十字キーがついているのも特徴だ。電源アダプターはこの後ろに装着し、本体電源はコントローラー上部で入れる。

アウトされ、グリップのフィット感といい、二つの十字キーの使い勝手といい、実に秀逸な構造です。

　子供の使用も考えて、多少サイズが小ぶりに設定されているのが残念ですが、世に数あるコントローラのなかでも、ＶＢのこれは最高傑作に類するものではないでしょうか。

　ただ、立体映像をウリにしていたにもかかわらず、当時のトレンド技術であり、もっとも立体感を活かせたであろうポリゴンを表示できなかった点は、当時からこのマシンに「中途半端」という評価を与える原因となりました。

　それはまた、ヘッドマウントディスプレイを思わせる外見や電池駆動など、携帯性を予期させながら、安全面のためか結局設置型になった点も同様で、全体的に、どこかちぐはぐな印象を持ったハードであったことは否めません。

バーチャルボーイを取り巻く環境

当時、すでにある程度の成熟を迎え、プレイステーションやサターンといった「次世代機」も登場していたゲーム業界。その中で、既存のハードとまったく方向性の異なる、異端児とでも言うべきＶＢの登場は、決して諸手を挙げて歓迎された、というわけではなかったのです。業界を取り巻く、メーカー・小売店・ユーザーのどれからも、「主流にはなり得ないだろう」という印象を持たれたに過ぎませんでした。それは、国内外併せて22本というソフト総数が、なによりも雄弁に物語っています。

しかも、その22本の中に大手メーカーの参入したソフトはないに等しく、製造元である任天堂以外は、中堅どころがいくつかの意欲作を発表しただけでした。そのようにして発売されたソフトの多くは、単なる数合わせのような、おざなりな内容に終始したというのが、筆者の偽らざる印象です。

各方面に多くの話題を提供したものの、結局発売後1年を経ずして、当初年内３００万台の出荷を目標としていたというＶＢは市場から消えました。一時は各地で大量に、捨て値に近い価格で出回ったのをご記憶の方も多いでしょう。

そして本稿の筆者のような一部の熱狂的マニアだけが、世間がバーチャだＦＦだと盛り上がっているのを後目に、今も夜毎、赤と黒の仮想空間に没入しては「すっげー」と奇声を上げ、その人気のなさ故に、ほとんど世間に出回らなかったソフトを求めて、遠くは北海道やアメリカにまで狂奔しているのです。

忘れられた夢の結晶

ＶＢを一言で表すならば「夢を売ろうとしたマシン」と言えるでしょう。

ＶＢが発売された95年当時、それまでの常識であったスプライトゲームの時代は、過去のものとなりつつありました。その中で、すでに登場していた次世代機は、「新しいゲームの形」を見出そうと、暗中模索の最中にありました。それが結局、「ポリゴン」という、いわば身も蓋もない一語に還元されてしまったのは、読者の皆さんもご存知の通りでしょう。

この、熱に浮かされたかのような「ポリゴン万能主義」という世の潮流に対して、ＶＢは、あえて異をとなえようとしていたような感があります。それは、ＶＢを開発・発売した任天堂の、ゲームに対する姿勢とも、あいまっていたのかもしれません。

空前絶後の「立体映像」。それを実現させるためのゴーグル状の異様な外観は、これまでのどんなゲーム機をも凌駕する強烈なインパクトと、いい意味でのオモチャ感覚、そしてなによりも夢にあふれていました。そう、ゲーム機よりはオモチャ。それが任天堂なりの「新しいゲームの形」だったのではないでしょうか。

それはまだ、コンピュータゲームが、「未来の電子玩具」という暖かいイメージに包まれていた頃の、底抜けに明るく、ちょっと滑稽で切ない夢。そして、光線銃やゲームボーイを生み出した、横井軍平というひとりの天才の、まさに夢の体現でした。まるで、子供の頃に夢中になっ

スペーススカッシュ

スカッシュとエアホッケーを融合させたようなゲーム。わかりやすい3D表現に、低い難易度と、VBの世界をちょっと楽しんでみよう、という人にいいソフトだ。



たSF映画から抜け出してきたかのようなVBの姿に、胸のときめきを覚えたことを、筆者は今でも鮮やかに覚えています。
　しかしそれと同時に、周囲の人間が…いや自分自身さえもが、「業界の人間」としては、VBと、VBが目指した方向に対し、あからさまな冷笑を浴びせていたこともまた、事実なのです。
　そう、シビアな目で見るならば、VBは最初からドンキホーテでした。
　巨大にふくれあがり、もはや産業として成立するに至ったゲーム業界。悲しいことにこの業界は、とうの昔に、そんな子供じみた夢から覚めてしまっていたのです。立体映像も、未来的な外観も、人々の胸に郷愁を呼び起こすことはあっても、決して革新的なゲーム性を生み出すものではない、と。ましてや、さらなる市場を生み出すことなどありえないのだと、誰もが気付いてしまっていたのです。
　VBは、そんな「産業としてのコンピュータゲームの時代」という風車に向かって、秒あたりのポリゴン数などという「機能」でなく、「夢」を武器にただ一人の突撃を果たした、愚かにして崇高な騎士だったのかも知れません。
　それを笑うのも普通のことに違いないと思います。時代の主流はその巨大な風車であり、いまやその流れの中で、楽しさを見出すしかないのですから。
　しかし、果敢なドンキホーテの姿に嘲笑を浴びせながら、誰もが心のどこかでは一抹の寂しさを味わうのではないでしょうか。なぜならそれは、自分自身がどこかで失ってしまったもの、あるいは本来望んでいた、自分そのものを笑うことなのですから…。
　もはやいかなる幻想に包まれることもなく、単なる家電製品となってしまった「次世代機」。ほんの一時の興奮と快感を与えてくれるだけの、この面白味のかけらもない姿を見るにつけ、強くそう思うのです。

ゲーム業界の巨星　横井軍平氏

　VBの産みの親である横井軍平氏は、その約30年にわたる任天堂時代に、数多いヒット作を送り出した。古くはウルトラハンドやテンビリオン、ゲームウォッチにゲームボーイ…と、とてもすべてを列挙することはできない。これらの商品はどれも横井氏独特のアイディアで溢れていた。その活躍はまさに「Mr.任天堂」といえるものだったのだ。
　横井氏の商品開発の秘訣は、本人も語っている「枯れた技術の水平思考」という考え方である。簡単に言ってしまうと、旬を過ぎ、値段も安くなった技術を使って新しいものを作るということだ。
　一般に横井氏評というと、この「枯れた技術～」という話が前面に出てくる。確かにすごいことだが、それ以上に、考え出された商品を具体化する構築力が素晴らしいように思われる。これが最もよく現れているのが光線銃のシリーズ…中でも「ダックハント」のシステムではないだろうか。
　このゲームは、スクリーンに映る、鳥が飛んでいる映像めがけて銃を撃つと、鳥が落ちるというものである。何の変哲もないスクリーンに向けて撃っただけなのに、どうして「当たった」とわかるのだろうか。実はこの仕組み、鏡の反射という単純な原理を用いている。機械→鏡→スクリーンと映像(光)が進むのならば、逆に、スクリーンの光を反射して機械に感知させることもできるだろう、というわけだ。鏡の反射という、決して最先端の技術ではないものを用いて、面白さを表現している。
　長年、「50歳を過ぎたら好きなことだけをしたい」と考えていた横井氏は、96年に任天堂を退社し、(株)コトを設立する。今までにないまったく新しいゲーム機の構想もあり、「企業秘密なので3年後でないと語れない」とインタビューで答えている。
　そのインタビューを掲載した本が上梓されてから半年も経たない97年10月に、横井氏は交通事故で亡くなられた。きっと今までの商品同様、アイディアに溢れていただろう「新しいゲーム機」は、永遠に横井氏の口からは語られない。
しかし、横井氏の生み出した商品に感銘を受けたユーザーの中から、いつか「横井マインド」を受け継ぐ人々が現れて欲しいと思う。

参考文献：「横井軍平ゲーム館」(アスペクト)

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 1

イカス未来型ピンボール

ギャラクティックピンボール

宇宙をバックにして浮かぶ赤い映像がクール。難易度も高くない、VB屈指の傑作ソフトだ！

VBを代表する一本！

タイトルの通り、VBの立体感を奥行きに活かしたデジタルピンボールです。特筆すべきは「レッドアラーム」と並ぶ、全編にあふれる失禁もののクール・テイストで、「VB持っててよかった！」と、自分を偽らずとも素直にそう思える、希有な作品と言えます。

それぞれ「COSMIC」「COLONY」「UFO」「ALIEN」と名付けられた4つの台は、「宇宙」をテーマにきちんと3Dでレンダリングされており、破綻のない立体感が大変心地よいものとなっています。VB特有の、無機的な赤黒のモノトーンも、かえって冷たい宇宙空間のイメージにはぴったりで、電源を入れたらしばらくデモ画面をぼーっと眺めているだけで、なんだか払った金の元は取れてしまいそうな気さえしてきます。ちなみに、筆者はワゴンセールで300円しか払ってませんが。



まさに漆黒の宇宙をイメージしたタイトル画面。ゲームに対する期待も高まろうというもの。

「メトロイド」好きにもオススメ!?

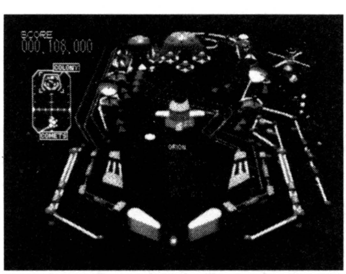
このゲームでちょっと変わっている点といえば、球の代わりにホッケーのようなパックを使うということです。丸い球よりも、動きの計算が楽そうだとかいうイジワルなことを考えず、コントロールしやすい分、難易度が下がったことを素直に喜びましょう。

空中に忽然と出現するレーン、UFOを利用したジャックポット、飛来する隕石をレーザー衛星で撃墜などなど、3Dならではの、派手で豪快な仕掛けもてんこ盛りです。中には、「メトロイド」をプレイされた方が、ニヤリとできるフィーチャーも隠されていることを記しておきましょう。

ゲームの難易度としては、ピンボールのあまり得意でない筆者でも、ボーナスをがんがん狙える程度です。任天堂お得意の、ユーザーフレンドリーな設計もうれしい限りで、もちろん、上位スコアはバックアップされるので末永く遊べます。

VBのソフトの中では、入手も容易なうえ、値段も手頃です。その上、どちらかといえば目も疲れない部類という、実に優等生的作品です。

見かけたら、素直な気持ちで購入されることをオススメします。



いかにも宙に浮いたようなピンボールの台。VBの特性をよく表している。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW

老舗の放つ渾身の一作!

レッドアラーム

2

これぞまさに、VBのすべてを表したソフト!
VBのために生まれ、VBのために殉じた漢涙の一騎駆け!

超絶技術は報われたか?

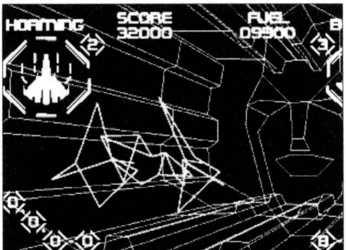
T&Eソフトと言うと、「レイドック」や「遥かなるオーガスタ」など、卓抜した技術と、進取の気風あふれる老舗という印象があります。ですが、どうも進取の気風があふれすぎるのか、せっかくの技術の方は報われることの少ないメーカーでもあるような気もします。そういえば、本誌4号で紹介した、空前絶後の7機種コミュニケートゲーム「ディーヴァ」もこのメーカーでした。

そんな老舗が放った、ゲーム史上唯一無二の「完全立体描画3Dシューティング」である本作も、「なにもここまで」と言いたくなるような超絶技術を誇りながら、世間に顧みられることもありませんでした。

このゲームを特徴づけているのは、往年の傑作ベクタスキャンゲーム「スターウォーズ」を彷彿とさせる、全体が単純な線で構成された画面でしょう。ほとんど抽象と紙一重、極限にまでに省略された線の世界は、VB特有の無機的な赤いLED表示と相まって、脳髄がシビレてきます。

また、見た目だけに終わらない丁寧な作り込みは、ブーストシステム（右十字キーで、押した方向に瞬間移動して敵弾回避できる）に代表される練り込んだ操作系や、難易度設定にも現れています。さらに機械要塞、地底洞窟、古代遺跡など、単純な線による構成ながら雰囲気たっぷりで、バラエティ豊かなステージ構成には、まさに老舗の面目躍如の感があります。

当時の雑誌広告にはただ一語「すっげーー!」という単純にして絶妙のコピーが踊っていましたが、まさに製作スタッフの「どうだぁ!これを見ろおぉぉぉ!」という魂の叫びが聞こえてきそうな力作と言えます。でも、見てると目が回るんだわこれが。



写真は再現映像です。だいたいこんな感じ、という雰囲気を掴んでいただければ…。

あまりの出来の良さにクリア不可能!?

そう、このゲームの唯一の欠点。それは「気持ち悪くなる」ということです。迷路状に入り組んだ敵要塞、分裂して背後から回りこんでくるボス。よせばいいのに欠かさず見てしまう、カメラがぐるぐる回ったりしてすごくカッコイイ、リプレイ画面。三面クリアする頃には完全に三半器官が発狂し、感動とは別の熱いモノが喉の奥からこみあげて来ます。正直に白状しますが、筆者は三年来これを飽きもせずにプレイしていますが、未だに三面で挫折しています。難易度的には、クリアが絶対可能なはずなのですが、多分今後も最終面を見ることはないでしょう。でもそれでいいんです。それでこそ筆者の心の中で、いつまでもこれが「すっげー」ゲームでありつづけるのですから。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 3

キャラが魅力のダンジョン探索アクションゲーム！

ジャックブラザーズの迷路でヒーホー！

大人気RPG「真・女神転生」シリーズのモンスター、「ジャックフロスト」がVBで主役に抜擢！

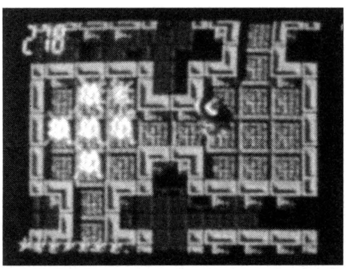
時間が勝負のダンジョン探索

「ジャックフロスト」というキャラをご存じだろうか。アトラスの看板RPG「真・女神転生」シリーズに登場するモンスターとして、また「プリクラ」のホスト役を務めるマスコットキャラとして有名なキャラだ。本作はそんな人気キャラである「フロスト」と、その兄弟、「ジャックランタン」（これもプリクラの隠れキャラとして有名）、「ジャック・ザ・リッパー」（「真・女神転生」に登場）の三人を主人公に据えたアクションゲームである。

まずスタート時にプレイヤーキャラを選択。最初のプレイは連射可能な「雪だま」を持つ「フロスト」が良いだろう。攻撃はコントローラーの右十字キーで上下左右に撃ち分けられる。左十字は移動だ。これにより、前進しながら後ろを攻撃、なんて事ができる。十字キーが二つあるVBならではの快適な操作感だ。

このゲームでは、制限時間がそのまま主人公キャラのHPになっており、敵の攻撃を喰らうと「-5」とか「-10」とか、やたらキリのいい数字がフキダシで画面を飛び交う。何だか味気ないような気もするが、時間に追われるスリルを非常に分かりやすく感じられる。各ダンジョンで最初に与えられるタイムは200秒。最初のダンジョンはわずか3フロアだが、最終面では20フロアまで深くなるため、クリアが厳しくなっていくわけだ。

各フロア内にはトゲが飛び出す床や火を吐く石像など様々なトラップがある。ここで登場するザコキャラは、可愛くデフォルメされた「ネコマタ」や「クーフーリン」など、メガテンフリークなら思わずニヤリのモンスターたち。ザコを倒しつつフロア内に点在する鍵を全て集めると、下へ降りる為の出口が開く。ダンジョンの深さに関係なく、この道のりは正直とても簡単。あまり凝った仕掛けもないのでサクサク進める。



内容的にはVBよりゲームボーイに向いてるような気がするのだが。その方がヒットしたかも？

ところが、ボスはそれまでの展開とは裏腹にメチャクチャ強い。部屋が狭いわりにボスがデカイので、やたら体当たりを喰ってしまう。1発喰らったらマイナス30秒の大ダメージ。非力な「雪だま」で勝つのは至難の業だ。対応策はここまで温存してきた特殊武器（いわゆるボム）の連打しかない。道中で1発も使ってなければ、それだけで十分ボスに勝てるハズ。結局このゲーム、ボス戦までにいかにタイムと特殊武器を温存するかだけがポイントとなる。

本作は単純なゲームシステムと万人向けの難易度で、それこそ誰にでもオススメできる。だが、ゲーム慣れしている人にとっては、展開の単調さと簡単過ぎるという点で物足りなさを感じるかもしれない。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 4

ワリオが主役で暴れまわる!

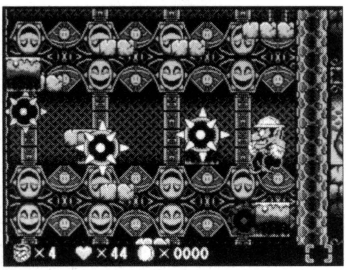
ワリオランド アワゾンの秘宝

今更出ても…の「焼け石に水」ソフト!
VBの最期を飾った悲劇の傑作だ!

赤と黒のピカレスク浪漫

汚れ役のワリオが主役というあたりで、すでに敗戦処理じみたものを感じますが、これは紛れもなく晩期の傑作、ガンダムで言うとゲルググのような、戦局を覆す可能性すら秘めながらも出るのが遅すぎた、雄々しくも悲しいソフトでありました。

マリオタイプのスクロールアクションに奥行きの概念を加え、奥から飛び出す鉄球や、洞窟から顔を出す海底のサメなど、数々の仕掛けも3Dを意識しています。それでいながら、あくまで操作感は2Dの快適さから外さないという風に、ここに来てようやくVBならでは、という狙いが絞れてきた感があります。



横スクロールのゲームというところは変わらずとも、様々な仕掛けで飽きさせない。

マップの一番端まで行ったらクリア、というシステムはすっかりおなじみです。ですがさらに、「手前」と「奥」に分かれたステージを、所々にあるジャンプ台で行き来しつつ、出口を開くためのカギと、隠された秘宝(なぜか招きネコなど)を見つける…という、VBの特性を活かした要素がつけ加えられています。時折登場する何かかわいいボスキャラの、三次元的攻撃もちょっと「おおっ」な感じで、ストレスなく独特の立体感を楽しめるでしょう。

仁義無用にプレイしよう!

相変わらず自分の欲望に忠実なワリオが、謎の教団が密林に隠した秘宝を横取りするため単身活躍するのですが、さすが任天堂の手慣れた作りで飽きさせません。敵を生きたまま恐竜のエサにしていたマリオもけっこう凶悪でしたが、こっちはさらに仁義無用のワリオです。金のため遠慮なく敵をドラゴンブレスで焼き殺し、コイン製造マシンに放り込んで鋳造してしまいましょう。赤と黒の画面も、ピカレスクな雰囲気を盛り上げます。

最近とんと見る機会の少なくなった職人技の芸コマなドット絵も楽しく、なんといってもVBのソフト全体に言える低い難易度(ハード自体の難易度が高いので)が嬉しいところです。各面クリアごとにセーブでき、全部で13ステージもあるので長く遊べるソフトを探している方にはうってつけです。特にけなすところも見つからない優れたデキのソフトなので、少々稀少となってきましたが、売っているのを見つけたら買われてはいかがでしょう。



赤一色の世界とは言え、なかなか綺麗に描き込まれている。ワリオの表情とか。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 5

バーチャルフィッシング

赤色の大自然で楽しむフィッシング!

VBで釣りなんてイカにもキワモノっぽいが、ツボを押さえた作りの一本だ!

奥行きを感じる水中の映像表現

　ゲームの目的は、魚種別に行われている七つの釣り大会をCPUキャラと競い、優勝すること。大会の実施時間はリアルタイムで8分。この間に釣った魚の体長の合計で勝敗が決められる。種目はニジマス、ヤマメなどの6種と、それらをすべて制覇した者だけが参加資格を得られる幻の魚、イトウの計7種だ。

　普通、釣りゲームの画面といえば、「澄みきった空と雄大な自然が醸し出す早朝の美しい風景」といったイメージだろう。本作でも、釣り場となる渓流や川などのグラフィックはかなりの描き込みがなされている。しかし、いくら描き込んでも所詮VBは赤一色。早朝の景色というよりは、「赤外線スコープ装着で行う夜釣り」というアヤシい雰囲気になってしまっている。水面もドロドロのマグマにしか見えない。

　キャスティング中は小刻みにリールを巻きながら、ひたすら引きを待ち、引いたら「合わせ」ボタン（Rボタン）を押す。魚の種類によって合わせのタイミングは異なるので、これはかりは研究と慣れが必要だ。合わせが成功すると水中へと画面が切り替わり、魚の釣り上げとなる。糸が切れないよう魚の動きが止まった時だけリールを巻き、ひたすら釣り上げていくのだ。

　本作の一番の見どころは、この水中の画面である。VBは性質上、プレイ中は視界が覆われて画面の周囲が暗闇になるが、その闇をそのまま水中として表現しているのだ。この手法は実に効果的で、画面の大きさ以上の広がりが感じられる。水底で多重スクロールする水草や岩の立体感も抜群である。ところが、肝心の魚の動きがいまひとつチープで、尾ヒレだけをパタパタさせて泳ぐ魚からはどうにもやる気（なんだそりゃ）というものが感じられない。一応VBは32ビット機なのだから、もう少し動きをリアルにできなかったものだろうか。そして激闘の末、結果発表。CPUキャラの釣果が発表され、勝敗が決まる。CPUキャラが釣っている姿は見られないので、負けるとなんだかイカサマ臭い気もするが、元々釣りというのは運の要素が強いスポーツなので、ここは納得するしかないだろう。

常に自己最高の釣果を目指せ!

　たとえゲームであろうとも、自分の釣果は手元に残し、他人に自慢したいものだ。本作ではこれまでに釣った魚の最大体長から、たまたま引っかかってしまった外道の体長にいたるまで、こと細かいデータがバッテリーバックアップで記録される。大物を狙って、最高の釣果データを作るのが、このゲームの本当の醍醐味といえる。

　さらに、大会とは別に用意されたフリーモードでは、釣った魚が「図鑑」に記録され、メニュー画面で閲覧できる。登場する魚は全17種類。出現率の低い魚を釣り上げ、図鑑に載った時は嬉しいことこの上なしだ。ちょっとした合間に運試しのつもりでプレイする。本作はそんな遊び方が楽しい作品である。

巨大展示台顛末記

VBにすべてを捧げた男の最終到達地



さてお立ち会い、VBバカ一代記はじまりはじまり。

皆さんは、VBに標準で付属してくる、縁日の針金細工のように可憐でたおやかなスタンドのほかに、「大型展示台」があったのをご存じでしょうか。当時店頭でデモ用に使用されていた、全長170cm、鉄骨製で重量30kgというバケモノです。電飾とマジックミラーでロゴが飛び出し、宣伝ポップが左右に突き出し可動するという当然非売品のこれこそが、実は一部マニアにとって、横井軍平氏の生写真と並ぶ究極即ゲット指令発動のモストレアアイテムなのです。

なにせ非売品のうえ、あくまで基本的には任天堂の管理する貸与品ですから、入手には「裏」のルートしかありません。最初は設置店の店員を筆者の熟れきった肉体の虜にするとか、店に放火してそのどさくさに盗み出すとか色々考えたのですが、結局幸いにも筆者が前科者デビューする前に、秋葉原某店にて掘り出し物として出回ったところを捕獲に成功しました。

どこをどう流れて来たのか、愛しの大型展示台は、すっかり満身創痍。

右目のスキャナーは表示が怪しく乱れ、マニアの汗にまみれたアイシェードは煮しめたコンブ色にめくれあがり、初夏の柔道部室のようなかぐわしい匂いに包まれていました。

もちろん修理を依頼しました。任天様に。この、本来一般人が持っていてはならないブツを、いかに天下の任天様に修理させたか、というのもなかなかのドラマなのですが、それはまた別の話ということで。ともかくコレを、ついに我が手中に収めた時の興奮は忘れられません。

実際送ってもらったそれが、アパートのドアにつっかえて入らないことがわかった時の驚愕は、それどころではないのですが。結局3階までつり上げて、ベランダから部屋に入れた展示台。地震の際にはまず確実に筆者の生命を奪うでしょう。オシャレなインテリアとして、彼女もハダシで逃げ出すこと間違いなしのこの逸品、さあ君もチャレンジしてみないか?



このコラムを始め、VB特集を組むに当たって色々とご協力を頂いた「東洋バフォメット評議会」さん。非常に軽快なノリの同人誌を発行している、ナゾの集団だ。文章もイラストも、独特のセンスに溢れている。そのバフォメットさんの代表であるゾルゲ市蔵さんから、コメントを頂いた。

「今回の記事で編集部を強襲、無理矢理協力した我々東洋バフォメット評議会は、普段はコミケや秋葉原メッセサンオーなどで、VBやぴゅう太の同人誌を販売しているほか、ホームページも開設しています。

http://www.yk.rim.or.jp/~okano

よかったら来てね」

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW ⑥

VBで甦った現代版「マリオブラザーズ」

マリオクラッシュ

任天堂のソフトは「玄人好み」と言われるが、本作も間違いなくそんな一本なのだ!

「奥行き」とゲーム性が見事に融合!

本作は「マリオブラザーズ」のVB版リメイクである。前作は説明も要らないような有名ソフト。固定画面のアクションゲームで、シンプルなシステムと当時は珍しかった2人同時プレイができるという点で、大いに人気を博した作品だ。

本作では、VBの特性を活かした様々なアレンジが施されている。まず、プレイフィールドが「手前側」と「奥側」の2面になり、それぞれ画面端の土管で自由に移動できるようになっている。次に攻撃方法も変更され、一度踏んで甲羅状態になったノコノコ(カメ)を拾い、敵にぶつけると倒すことができる。「踏みつけ」が効くのはあくまでノコノコだけで、それ以外の敵は甲羅でしか倒せない。しかも、向かい側のフィールドからぶつけないと倒せないのである。

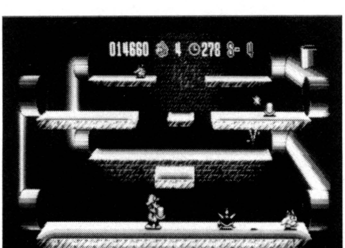
本作は「奥行き」という概念を多分に意識したシステムになっている。画面の立体感も抜群で他のソフトでよく見られるアニメのセルを重ねたような奥行き表現とはまるで違い、本体の中に箱庭が入っているようにすら感じる。この立体感が、画面奥(または手前)の敵に対する「じっくり狙ってピタリと当てる」ゲーム性とマッチし、他のハードでは体験できない生理的快感を生み出している。

また、得点稼ぎが実に熱い。向かい側のフィールドに気絶状態の敵をなるべく多く溜めた後、甲羅を画面端の土管に投げる。甲羅は土管を通り奥のフィールドへ突き抜け、敵を一挙になぎ倒していく。そこまでの「仕込み」が大変だが、労多くして得た大量のボーナス得点は、成功の達成感があまりにも大きい。

手ぶらのマリオは赤子同然

ところがこのゲーム、難易度がものスゴク高い。向かい側を動く敵に甲羅を当てるには、相当な慣れが必要なのだ。甲羅は1個しか持てないので、外すともうマリオは丸腰。またノコノコを踏んで甲羅を取らなくてはならない。しかし後半面では敵が大量にいるため、甲羅を取るどころかフィールドの移動すらままならない。攻撃の術なくひたすら敵を避け続けるツライ状況が続き、しかも時間が経つと火の玉が容赦なく飛んでくる。こうなるとプレイヤーはもう半ベソ状態である。

つまり、本作はかなりプレイヤーを選ぶゲームになっているのだ。アクションが下手な人でも遊べるよう、例えば甲羅を少しくらいホーミングさせるとか、奥と手前の移動をジャンプで自由にできるようにするとかの、救済措置が欲しかったと思う。とはいえ、腕の立つ人にとっては、この厳しさが逆にたまらなく楽しく感じるはずだ。



わかりやすい例え。前作と本作のゲーム性の違いは「ディグダグ」のⅠとⅡの違いに良く似てます。通向け。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 7

バーチャルLAB

腸が降る降る乳が揺れる

プレイヤーを未知の亜空間へと誘う、神をも恐れぬ伝説の暗黒ソフトがこれだ!

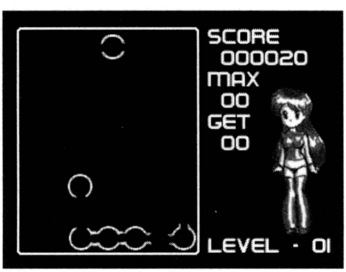
ゲームとしての本作は一応「落ちものパズル」という、安易ながらも、まあ定番の内容となっています。しかしわざわざ目を痛くしてまでVBで「落ちもの」をやることに、いくらなんでも意味がないことに気づいたのか、本作はここから、一気に恐るべき大暴走を始めています。

腸を降らせ!

説明書によると一応上から降ってくるのは「研究中の新生物」ということになっていますが、まっとうな人の目にはどう見ても「赤黒く脈打つ腸」にしか見えません。一体なぜ『腸』なのか途方に暮れますが、企画書に「差別化をはかるためには、今、ブームの『腸』しかない!」とでも書いてあったのでしょうか。企画を通す前に、誰かまず病院に電話する人がいなかったのか、と悔やまれます。

乳を揺らせ!

なぜか頭上からたえまなく降り注ぐ『腸』を連結させ、開口部を塞いで消滅させるというこのゲーム。話だけ聞いたらまるでシャブ中の幻覚のような、その時点ですでに後戻りのできない段階まで来ています。ですが、製作者はここでさらにVBならではの「付加価値」まで加えてくれました。画面横になぜか立っている女の子、彼女の『乳』が、不自然かつ異様に「立体」なのです。「VBの立体映像にもっともふさわしいのは『乳』しかない!」とでも思ったのか、なにか起こるたびにぶるっと揺れ、なにをせずとも揺れている



力作の再現映像。実際の「腸」は、もっとなんというかブヨブヨとしてます。



『乳』は、そこだけ別の生き物のようで、気になってゲームどころではありません(いや、それでなくても十分ゲームになっていないのですが)。

『腸』に『乳』、さらに客をなめきった同人ソフトにも劣る完成度と、どれをとってもスタッフが犬だったか、社長が宇宙人に操られていたとしか思えない余りにハジけた本作は、今や製作者本来の思惑とはまったく別の伝説を産むに至って、一部マニアが入手のため狂奔する最もレアな一本となっています。宮沢賢治なら思わず「クダラナイカラヤメロ」とでも言いそうな内容なんですが。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 8

迫り来る闇の恐怖！

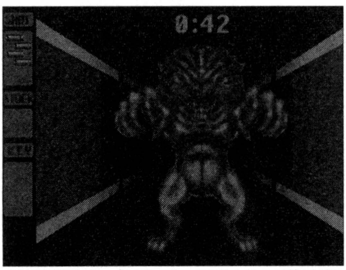
インスマウスの館

ラヴクラフト原作の「クトゥルフ神話」を彷彿とさせる、本気で恐いホラーの暗闇！

不死身の化け物相手に拳銃一丁

地の底の暗闇から気色悪いバケモノがいっぱい湧いて出てくる、「クトゥルフ神話」をモチーフにした3Dダンジョン脱出ゲームです。暗闇をのぞき込むというVBのハード特性はまさにこういった内容にはピッタリ。ひたひたと迫り来るバケモノは見るからに一枚絵ながらマジで恐く、深夜、電気を消して一人でプレイしていると、三十路も近いのにこんなバカをやっているわが身と合わせて、本気で背筋が寒くなります。

プレイヤーであるあなたは、不死身のバケモノが徘徊する呪われた館から、拳銃一丁を武器に、予備の弾丸、出口を開くためのカギ、アイテムと出口の位置をそれぞれ知るための二種類のオーブといったアイテムを駆使して脱出しなければなりません。さらにクリアに要した時間によってその後の道筋が分岐して、ほとんどの場合ラストは犬死、というスパルタンな設定のため、真のエンディングを見るのは至難の技と言えます。



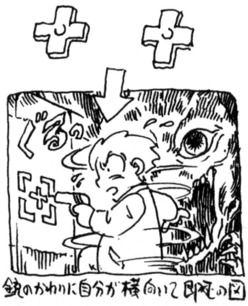
これも再現映像。夜中にプレイするとＳＡＮ値がどんどん下がっていきます。

どう見てもプレイヤーに分が悪いですが、これこそ無慈悲で強大な異形の神と、あまりに脆弱な人間の対比という「クトゥルフ的世界観」を体現した内容といえましょう。

ところでこのゲーム、一応最近の作品ですが、「ウィザードリィ」時代からおなじみの「前後左右きりかえパタパタ方式」を採用しています。これで左右の十字キーに、移動と銃の照準が別に振られているのですからたまりません。左右に動く敵に照準を合わせようとして、銃でなく自分がいきなり横を向いたところをバケモノにかじられて即死というのが、死亡原因のトップでしょう。

この「理不尽な死」もまた、製作者の意図する「クトゥルフ的世界観」の体現であることはいうまでもありませんが。心情的には製作者も横からかじってやりたい気分です。

さてこのゲームの忘れてならないもう一つの楽しみとして「パスワード捏造」があげられます。これがランダムでなく、必ず意味のある4文字の英単語なので、このゲームに似合いそうな、おどろおどろしげな単語をテキトーに入力するだけで、けっこうな確率でどこかの面に進めてしまうのです。これがハッカーごっこみたいで実に楽しくて、筆者はゲームそっちのけで熱中していました。そう言った意味では一本で二度楽しめる実にお得なソフトといえましょう。


銃のかわりに自分が横向いて即死の図

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 9

VBユーザー保有率No.1ソフト

マリオズテニス

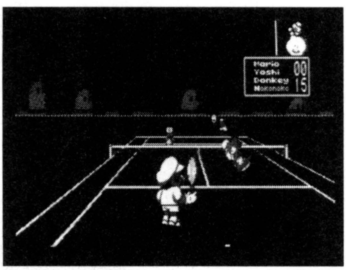
VB本体と同時発売された立体テニスゲーム。地味な題材を手堅くソツなくまとめた作りだ!

「テニスコート」がここにある!

任天堂の人気キャラが大集合するテニスゲーム。おなじみマリオにヨッシーにドンキーコングなどが登場する。

さて、本作は他のテニスゲームと比較して画面の視点がかなり低く、カメラが常に自キャラクターの真後ろに位置している。このため、ダブルスで自キャラが前衛にいる時は後衛のキャラが見えない。この視覚的な感覚は、現実のテニスに限りなく近い。簡素に赤いラインだけで形作られたコートが醸し出す奥行きからは、大げさかもしれないがテニスコートという「環境」そのものを感じる。

正直、シンプル過ぎてあまり長くは遊べない。しかし、本作はVBが「空間」と「環境」を提供できる全く新しいハードであることを、わかりやすく表現している。第一弾ソフトとして実にふさわしい作品である。



身体に当たり判定が付くスペシャルモードは激燃え。タイトル画面でLLRLRセレクトで出現。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 10

歴史の重みを感じる徹底した不変ぶり!

スペースインベーダー バーチャルコレクション

言わずと知れたクラシックゲームのVB移植版。やはり根強いファンが多いのか!?

全機種中で移植度最高の決定版!

「スペースインベーダー」をVB化した本作には、VBならではの演出を施した「バーチャル3D」と、業務用を忠実に移植した「オリジナル2D」の二つのモードが収録されている。いずれにせよ内容的には単なる「インベーダー」で、ゲーム性のアレンジなどは一切ナシのシンプルさである。

メインとなる「バーチャル3D」の画面は、ゲーム画面をそのまま奥の方向に倒しただけ。インベーダーを「飛び出す絵本」にしたらこんな感じだろう、という映像である。画面奥方向にインベーダーが縦隊整列している様子はなんだか微笑ましくもあるが、縮小されて弾が当たりにくいのは困りものだ。

むしろ本作で驚くべきは「オリジナル2D」の移植度。主観ではあるが、これまで幾多のゲーム機に移植されたインベーダーの中でも最も忠実に業務用を再現しているような気がする。真っ黒な背景に赤一色で表示されたインベーダーは、その昔、薄暗いゲームセンターに光を灯していた白黒インベーダーそのものにイメージが近く、ブームであった'70年代後半当時の雰囲気を彷彿とさせるのだ。ある意味これもバーチャルな体験といえるのかもしれない。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 11

まばたき必至の飛び出すボクシング

テレロボクサー

ロボット対ロボットで繰り広げられる
近未来3Dボクシングゲーム！

ド卑怯な相手を殴打で破壊！

「パンチが飛び出すボクシングゲーム」という発想からして、すでにVBのデモンストレーション的な意味合いを感じる。その試みは見事に成功し、本作での「飛び出す度」は他のVBソフトとは比較にならないほど高い。

本作はプレイヤーキャラとなるロボットの視点で進行するため、自キャラは両手だけが画面に表示される。操作がちょうど左右二つの十字キーに対応しており、片手ガードなどの多彩な動きも可能となっている。

しかしこのゲーム、敵ロボットの攻撃が卑怯極まりない。「オッパイパンチ」はまだ許せるが、一定時間で自爆されて強制的に負けになる敵などは、ROM叩き割りの刑寸前である。完全な「覚えゲー」だが、逆に一度覚えてしまえば敵はサンドバック状態。殴打と破壊の爽快感を存分に楽しめる。



ゲーム性は同じ任天堂ソフト「パンチアウト」に似ている。不気味なエンディングは必見。

VIRTUAL BOY SOFT REVIEW 12

初めて味わう300点の達成感！

バーチャルボウリング

ボウリングといえば、週末の深夜の人気スポット(?)。
はたして、VBでのシミュレートは成功しているのか？

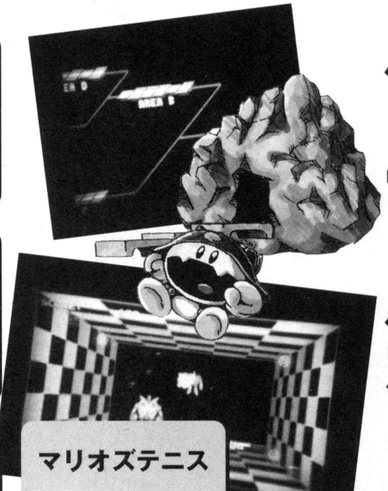
パーフェクトゲームは当たり前！

3D視点で展開するボウリングゲーム。投球すると、まるでレースゲームのような視点でボールがレーンを駆け抜け、ピンが目前に迫る。丁度、転がるボールの後ろをカメラが追いかけている構図だ。この画面はなかなかの迫力で、初めて見た時のインパクトは相当に大きい。

ところで、筆者は最初のプレイで両端のピン2本だけが残る最悪のスプリットを、8投連続で出してしまった。投球の際にはゴルフゲームにあるようなメーターで、投げる方向と投球のタイミングを決めるシステムなのだが、どうやらこのゲーム、同じ位置から同じタイミングで投げる限りピンは毎回全く同じように倒れるらしい。ということは、確実にストライクを獲れる投球位置とタイミングもあるハズで、模索の結果、数分後にはパーフェクト300点の獲得に成功していた。つまり、現実のあらゆるスポーツに起こりうる不規則性など本作には皆無なのだ。しかし本作を「ゲームの底が浅い」などとバカにしてはいけない。インチキくさい脱衣麻雀だって、勝てればやっぱり楽しいではないか。本作も同様、割り切って遊べば存分に楽しめる作品だ。

バーチャルボーイ発売ソフト一覧

これは日本で発売されたもの。最後の「SDガンダム～」はレアアイテムとして珍重されているらしい。ほかに、アメリカで3本発売されている。

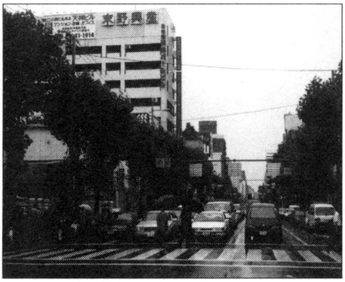


タイトル	メーカー	価格	発売日
バーチャルフィッシング	パック・イン・ビデオ	¥5800	95.10.6発売
T&Eヴァーチャルゴルフ	T＆Eソフト	¥6500	95.8.11発売
インスマウスの館	アイマックス	¥4900	95.10.13発売
バーチャルプロ野球'95	ケムコ	¥5480	95.8.11発売
スペースインベーダー	タイトー	¥4980	95.12.1発売
バーティカルフォース	ハドソン	¥4900	95.8.12発売
マリオズテニス	任天堂	¥4900	95.7.21発売
バーチャルボーイワリオランド アワゾンの秘宝	任天堂	¥4900	95.12.1発売
V－テトリス	BPS	¥4980	97.8.25発売
ギャラクティックピンボール	任天堂	¥4900	95.7.21発売
バーチャルLAB	J・ウィング	¥5500	95.12.8発売
スペーススカッシュ	ココナッツジャパンエンターテインメント	¥4980	95.9.28発売
テレロボクサー	任天堂	¥4900	95.7.21発売
バーチャルボウリング	アテナ	¥5800	95.12.22発売
マリオクラッシュ	任天堂	¥4900	95.9.28発売
レッドアラーム	T＆Eソフト	¥4900	95.7.21発売
SDガンダムディメンションウォー	バンダイ	¥5800	95.12.22発売
ジャック・ブラザーズの迷路でヒーホー!	アトラス	¥4980	95.9.29発売
とびだせ！パニポン	ハドソン	¥4900	95.7.21発売

あなたの街の

中古ゲームショップ IN 日本橋

久々に復活しましたこのコーナー。
今回は、以前からリクエストの多かった「日本橋」編。
西の秋葉原と言われる有名電気街を徹底レポート！



これが地下鉄・日本橋駅からでたところ。電気街がない！、と最初は迷いました（ちゃんと調べろって）。

日本橋中古ゲーム事情

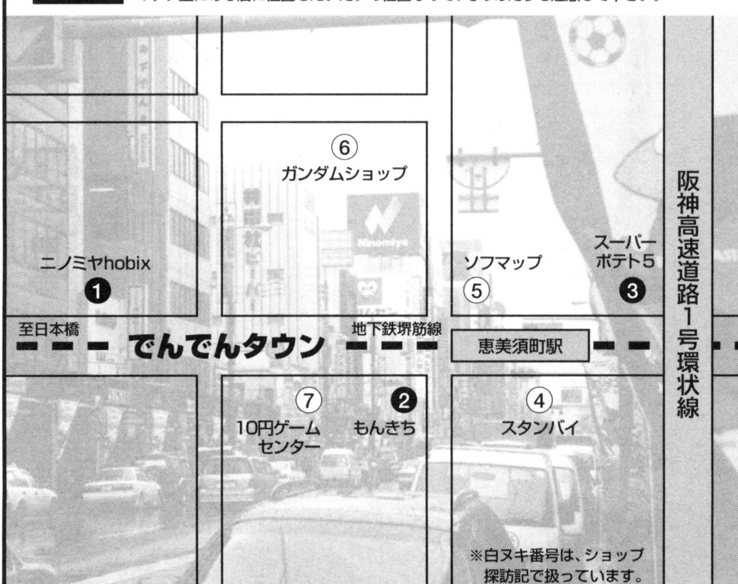
主に見て回った中古ゲームショップは、マップにある1～5のお店。ほかにもいくつかあったみたいだけど、代表的な店は押さえていると思います。

「ゲームショップ探訪記」で紹介している店は、その記事を参照してもらうことにして、その他の2店について。

まず「ソフマップ」。秋葉原をはじめ、様々な場所にある業界大手ショップだけに、さすがに品揃えは見事の一言。SFC、MD、PC、と旧ハード系のソフトは一通りそろっているし、サターンのソフトも充実していました。ただ、店の形が妙に細長く、廊下を歩いているような、妙な気分になる店内でしたね。というか、日本橋は細長い形の店が多かったような…。

続いて「スタンバイ」。大阪では有名なチェーン店らしく、日本橋のあちこちに店の名前を見ました。でも、中古ゲームコーナーは最近、縮小気味という話。確かに、中古

MAP これが日本橋のマップ。かなりおおまかに作ったので、いくつか道がかけているのはご愛嬌。マップ上にある店に位置もだいたいの位置なので、そのあたりも注意して下さい。



本当に、店という店の前に必ずダンボールハウスがあるんじゃないか、というくらい多いのだ。電気街から大量にでるダンボールを売ってお金を稼いでいる人が多い、という話らしいのですが、店の前にずらっとダンボールハウスが並ぶのは実に壮観。奥が深いね、日本橋って。

ゲームにはつらいご時世だしねえ…。そんな中、中古ゲームはサターンがメインになっています。けっこう新しいソフトも、中古で売ってました。

「探訪記」で回った店の中では、何と言っても「もんきち」が印象に残りました。蛍光表示管タイプのゲームなんか、どうやって集めてきたんだろう。これは見ているだけでも楽しめると思いますよ。ハードに貼ってあるオリジナルの解説書も、なかなか楽しませてくれます。価格が高いとか、色々と言われているらしいですが、こういう店には頑張って欲しいなあ。

「電気街」という言葉が最もふさわしい街かも…

今回の取材で感じたことは、「日本橋って意外と小さいんだな」ということ。秋葉原と比較するからそう感じたのかも知れないけど、ちょっと予想外でした。メインストリートには大型店も多かったけど、小さな電気屋もかなりあったので、そう思えたのかも知れません。

ただ、私は思うのです。

昔の秋葉原もこんな感じだったのかなあ、と。

電気の街から家電、パソコン、ゲーム、そしてオタクの街へと変わっていった秋葉原。「古き良き」時代のことは知りませんが、秋葉原が失いつつある「電気の街」という名前にふさわしい「何か」。それが、日本橋には残っているんじゃないか…。

そんなノスタルジックな気分になった、日本橋の取材でした。

日本橋情報を提供して下さったドクターKさんをはじめ、KTCのHPの掲示板で様々な情報を下さったみなさん、ありがとうございました。



歩道にはアーケードがついています。取材は雨の日だったので、とても助かりました。

日本橋だったらこの店に行け！

その1 「ガンダムショップ」

何気に裏通りを歩いていると「GUNDAM」の文字が。「ふーん、ガンダムかあ。懐かしいね…って、店の名前！？」驚いて店の中に入ってみると、そこはまさにガンダムワールド。全てのガンダムシリーズのビデオ・CD・LD・小説等はもちろん、様々なグッズがところ狭しと並んでいます。さらに店内のテレビでは歴代のガンダムCMが流れ、奥にある大きなテレビではガンダムWのOVAが上映中。いやー、これは凄いわ。そして極めつけは、初代のガンプラフルコンプリート！
「ああっ、小学生の時、買えなかったギャンが！」と昔を思い出し、つい手が伸びる私。ほ、欲しいんですけど…。

出張経費に手をつけそうな自分を抑えつつ、店を後にしたのでした。



メカニックな外観からしてかなりキテる。内装も同じぐらい凝っていたぞ。

その2 「10円ゲームセンター」

10円ゲームと言っても、おっかない兄ちゃんが店の前に立ってて、遊びすぎると後ろに手が回っちゃうような店ではありません。ちゃんとしたアミューズメント・ゲームセンターです。

これ以上はない、という安さ。しかも設置してあるゲームは現役バリバリの最新ゲーム。VF3、鉄拳3、オラ・タンが10円で遊べるのです。さすがにハード設定で、普通は3本勝負のものが2本勝負になっていますが、10円なら文句はないよね。

「どこにも負けないサービスを目指します」とは店に貼ってあった新聞に掲載されている店長のコメント。確かに、これは最強レベルでしょう。東京モンにはマネできない、大阪商人魂を感じさせるお店でした。



でかい看板があるので、すぐに発見できる。ちなみに店の正式名は「フェラーリ」。

日本橋で気になったこと
レゲエおじさん大発生？

日本橋の取材も一通り終えた夕方。何か珍しい店はないか、とふらついていると、やたらと目に付いたのがダンボールハウス。浮浪者の人たちが一夜を明かすため、すでにシャッターが下りた店の前に「家」を作っているんだけど、とにかくその数が多い。

頭脳労働にすべてを捧げる！

疾走！魔法大作戦

ファンタジーRPGの主流である、剣士や勇者などの「肉体労働系」に反旗を翻す！　魔法をこよなく愛するがゆえ、すべてを魔法のみでクリアしようという、無茶無理無謀の大作戦が今、はじまる!!

ゲームソフトは、基本的にどう遊ぼうと買った人の自由。ストーリーが終わればオッケーという人から、レベルを極限まで上げたりアイテムをすべて収集したりという人まで、まさに千差万別だ。そして中には、苦行としかいいようのない制約をつけてプレイする人もいる。それを愚かと言うなかれ。辛さも楽しさも共に倍増するプレイは、ヒロポンやハルシオンよりも夢を見させてくれるのだ。このアリ地獄にハマった人間がいかに多いかは、「やりこみプレイ」などという言葉が氾濫していることからもよくわかるだろう。

さてそんな中、あるところに魔法をこよなく愛するユーザーがいた。「可能な限り魔法だけでクリアする」ことを唯一の制約として、ゲームソフトを次々とプレイし、魔法の素晴らしさを再確認しては悦に入る。脳まで筋肉でできているような「肉」なんぞに用はないのだ！

肉弾戦という大きな車輪を自ら蹴り飛ばした片輪走行で、いったいどこまで進めるのだろうか？　この大作戦の戦場として選ばれたのが「ロマンシング　サ・ガ2」。はたしてこのソフト、魔法使いだけでクリアすることは可能なのだろうか…。

術酒が足りない!!

実は筆者、「ロマサガ2」をプレイするのは初めてではない。これが通算4回目ともなると、ゲーム内容も記憶しており、プレイする前に、この作戦がどこで苦労させられそうか、ということも大方予想がつく。

まっ先に脳裏をよぎったのは、「もしかして、最初が一番タイヘンなんじゃ…」ということだ。

プレイ条件によれば、「術（魔法）以外は絶対に使ってはならない」らしい。本作戦の目的を考えればごもっともなのだが、最初のパーティは固定メンバー。その中で術が使えるのは一人しかいないんだよーっ！

レオン皇帝という、この物語の発端となるえらーい皇帝と、その次男ジェラール、それに肉弾戦専用のお供が三人というのが、最初のパーティだ。レオン皇帝「ジェラール、安心して戦いなさい」なんて言うけれど、このメンバーで魔法が使えるのは、アンタしかいないんだ。とにかく一人で頑張ってくれ。五人で攻撃することを前提とした敵モンスターなのに、お供と王子は見学モード。初手からかなり無謀な展開だ。

5人分の敵を一人で相手にしてるんだから、当然術ポイント（MP）などすぐに底をついてしまう。しょうがないなぁ、術酒（術ポイントを回復する酒）を飲んで回復するか…と「持ち物」を見て卒倒した。3つしかないじゃない

ロマンシング サ・ガ2

メーカー：スクウエア　価格：9,900円
93年12月10日発売

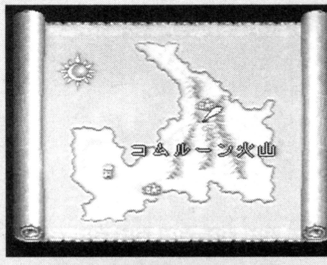
「ロマンシング　サ・ガ 2」といえば、往年のスクウェアが好きなユーザーにとっては、夕日の残滓のような佳作ソフト。

フリーシナリオで名高い前作の味を微妙に残しながら、今度は「皇帝の継承」という縦のつながりを描いている。

主人公は帝国皇帝となって、世界中の事件を解決し、領土を広げたり、仲間を増やしたりしていく。代々の皇帝は、記憶や技を継承できるので、育てた分がパァになることはない。色々な職業のキャラを皇帝にすると、戦闘時の陣形が覚えられるという特典もある。

戦闘中に、「技をひらめく」「技を見切る」のも特徴の1つ。これは、次の皇帝の代になれば、パーティ全員で覚えることができるのだ。

敵の七英雄は、クジンシー、ボクオーン、ダンターグ、ノエル、ロックブーケ、スービエ、ワグナスの７人。実はこの名前、ＪＲの駅の名前から取っているのをご存知だろうか？（ロックブーケ→池袋、スービエ→恵比寿、など）。



ここが、隠された第6の術・冥の術を入手するための鍵となる島だ。



七英雄の一人・ロックブーケ。彼女の「テンプテーション」はコワイ！

か！　こんなところにも、魔法への迫害を感じるのだが、気のせいだろうか…。

その後、大陸に跋扈する七英雄の一人・クジンシーを倒しに行くが、何しろ術酒の残りが気になる。そのためにロクに宝箱の探索もできず、一直線にボス・クジンシーのもとへ。ちょうどジェラールの術ポイントが切れたところで、カタがついた。つまり皇帝が死んで、ジェラールが皇帝になったってことなんだけどね。ああ、これでようやく、自分の好きなメンバーでパーティが組めるのかも！

それでも魔法は一人だけ

期待とは、裏切られるためにあるものらしい。せっかくオヤジが死んで息子の代になったから、好き勝手してやるぜ！　と思ったのもつかの間。さっきまでいた三人のお供が、忠義面宜しくついてくるではないか。もうお前たちは用済みなんだ、とTVに向かって叫んでも利くわけがない。やむなく実力行使に出たジェラール君。そう…お前らみんな暗殺してやる！　装備をはずし、素っ裸で前線に立たせる皇帝。「ロマサガ2」には、キャラクターにLP（ライフポイント）というのがあって、HPが0になると、LPが一つ減るようになっている。そしてLPが全部無くなると、そのキャラは完全に死亡、という扱いなのだ。

暗殺のために、ゴブリンで

プレイ条件

- 宮廷魔術師（男・女）、フリーメイジ（男・女）、軍師の5クラス。皇帝・パーティメンバー共にこの5つから選択しなくてはいけない。
- ザコ・ボスにかかわらず、絶対に術以外は使用してはならない。
- 裏技、バグ技の使用禁止。
- リセット禁止

溢れかえった洞窟に向かうジェラール。上手い具合に、3人がさっさとHP0になった。あとはこのまま、倒れたヤツらに攻撃を続けてくれれば、どんどんLPは減っていく…はずだった。だがしかし、敵は倒れた家来どもには目もくれず、ジェラール君に集中攻撃。あっという間にパーティは全滅し、新しい皇帝に代替わり。ジェラール君が皇帝になってからしたことは、家来の暗殺を企んで自分も死んだという、ただそれだけ。活躍の場、一切ナシ。ああ、きっと後世にまで伝わるんだろうなぁ…バカな二代目がいたって。

　三代目皇帝までできて、ようやく魔法使いが二人になった。規定の五人のうち、フリーメイジは「術法研究所」、軍師は「帝国大学」を設立してからでないと仲間にできないのだ。仕方ないので、残り三人は、単なる数あわせと盾として突っ立っててもらうことにした。

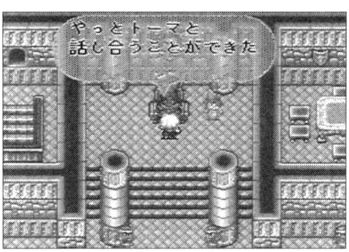
　さて、本当ならジェラールが、「父の仇！」と再戦するはずだったクジンシー。なのに、倒しに行ったのは面識もない三代目皇帝とは、ホント、マヌケな王子だったよなぁ。

　そして術法研究所を設立。無事に魔法使いが四人になったので、またもや用済みキャラの暗殺を試みる三代目。しかし、考えることが二代目と同じなら、結果もやはり同じらしい。あっという間に全滅。三代目も馬鹿だったか…。

運命のカンバーランド内乱

　何度も何度も「ロマサガ2」をプレイしていながら、ただの一度も成功したことのないイベントが一つあった。それが「カンバーランド内乱」だ。このイベントは一度始まると抜けられず（というか、この地方から出るとその段階でカンバーランドが滅亡する）、時間もかかる上に、イベント中の選択肢が多い、という「ロマサガ2」で1、2を争う難イベントなのだ。今回こそは、きっちりとクリアしようと、五代目皇帝のパーティを結成し、意気揚々とカンバーランドに乗り込んだ。

　この頃になると、懸案の術酒も貯まってきたし、メンバーも成長してきて、術ポイントがすぐ切れるということもなくなってきている。ふぅ…それで、楽勝だと思ってしまったんだろうなあ、この皇帝。途中までうまく行っていたのに、簡単なモンスター退治の依頼にあっさり全滅。皇帝が死んだら新皇帝が即位…つまり、帝国の首都・アバロンに強制送還ということなのだ！　ああ、さよならカンバーランド。またしても失敗してしまったよ。その後、六代目も五代目と全く同じ所で全滅。ココ、何かあるんじゃないか？　ちなみに9行前からここまで1時間。総プレイ時間の半分はパーティ編成に費やしているに違いない。やっぱり魔法だけってプレイに時間かかるよーっ。



カンバーランドの王子二人。内乱の結果、わかりあえぬまま死んだ二人の霊が天に昇っていく。

ついに出現、念願の軍師

　時は流れて九代目の皇帝の御世。アバロン帝国大学を設立し、十代目皇帝にしてようやく軍師を仲間にできた。晴れて魔法使いだけのパーティの誕生だ！　攻撃人数は増えたけど、ひ弱な魔法使いどもばかりで、ちょっとした戦闘で攻撃を受けてはポコポコ死ぬ。ま、君たちが死んでも代わりはいるけどね。

さて、そろそろ体力もついてきたし、軍師もいることだし、たった一度しかチャレンジできない（なんかこんなのばっかだけど）「地上戦艦オトリ作戦」を発動させようかな。七英雄の一人・ボクオーンがいる地上戦艦。ここに潜入するにはいくつか方法があるが、そのなかでもっとも簡単なのが、軍師に知恵を借りる「オトリ作戦」だ。ここで失敗したら、あとは正面切って突っこんで、身ぐるみはがされた状態で戦うしかない。ウチのパーティは魔法使いだから、取られて困るような武器はないけど、取られて困る防具は山ほどある。この1回でなんとしてもボクオーンを倒さなければ！



皇帝のパラメータを見よ！　3代目以降はまったく浮気ナシで魔法だけを駆使して戦ったのだ。

その祈りが天に通じたのか、ボクオーン戦は、二人をLP0まで追い込まれて失うも、辛勝。生き残ったのも、みんな残りは2とか3だ。あやうく全滅するところだった。ふぅ、危なかったぜ。

こんなボロボロの状態で帝国に戻った皇帝一行。しかし、彼らに休息の時はない！ 休む間もなく遠征し、その途上で皇帝はあえなく崩御された。まさに国民のため、働き蜂のように戦い続けた十代目に合掌。

ついにお家芸のバグ発生!?

五人パーティで安定し、これから帝国を大きくしていこうという中盤。世界各地のイベントをこなしつつ、七英雄の3番目の敵として、ロックブーケをターゲットに。こいつの放つ「テンプテーション」という技を見切るかどうかは、この先のゲーム難易度に大きく関わってくる。ところが、今までの二人とは違って、あっさりと全滅。どうやらテンプテーションは、皇帝が見切れないと負けたことになるらしいのだ。

困った…いったいどこに行けばいいんだろう。適当にうろついて、南の方でダンターグに「ぶちかまし」をくらって全滅。砂漠に行ってノエルに瞬殺。東の七英雄筆頭・ワグナスなんて、戦うだけムダってもんだ。しかたなく、ストーリーの本筋には関係のない「人魚薬を作る」というイベントに挑戦する。世界中をお使いさせられる、なかなか時間のかかるイベントだが、これをクリアすることが、本作戦を遂行するための最後の砦なのだ。そうして世界を渡り歩くうちに、いつしか皇帝は一六代目。薬を作ろうと思い立ったのは一四代目なんだけどね…。足掛け三代にわたって製作した人魚薬を手に、一六代目皇帝は人魚の待つ町へとやってきた。さあ！ これで晴れて海の底へ!!

…行かない。何も起こらない。何故だぁっ!! 皇帝が代替わりしてしまったのがイケナイのか!?

かくして、時は止まり「ロマサガ2」魔法大作戦は失敗に終わった。この先進むには、地道に長いことかけて成長させ、敗れた七英雄の誰かを倒すしかないだろう。だがしかし、魔法頼りのパーティではそれもキツイ。

今回の敗因は、「リセット禁止」だ！ せめてこれがなければ、ロックブーケ戦でなんとか粘って勝つこともできただろうに…。考えてみたら「リセット禁止」と「魔法だけでクリア」ってぜんぜん関係ないじゃないかーっ!!

…続く（のか?）。



セガの怒られゲー

ゲームで浴びる罵詈雑言

世の中には実にたくさんのゲームが存在している。昔ながらのシューティングやアクション、人気の高いロールプレイングやシミュレーション。そして近頃は、そうした一般的なジャンルとは別のカテゴライズもよく耳にする。ギャルゲーやバカゲーなどだ。

その呼称、および分類方法については賛否入り乱れているが、それについての議論はさておき、ここに新たなカテゴリー「怒られゲー」を提唱する！　エンタテインメントであるはずのTVゲームで、なぜにプレイヤーがゲームで怒鳴られなければならないのか。至極もっともな疑問が湧き上がってこないこともないが、とにかくゲームの中で怒られてみようじゃないか！

映えある「怒られゲー」第一弾!

ナイトトラップ

全編フルムービーで展開する一風変わったアドベンチャー「ナイトトラップ」。発売当時はその映像にも驚かされたが、プレイヤーに浴びせられる痛烈な一言に唖然とさせられた。

業界初（?）リアルタイム覗きゲー

アメリカ郊外、静かなたたずまいのとある湖。平和そのものにみえるこの場所で若者の失踪事件が続発。付近のマーチン家を調査した特別捜査隊SCAT（SEGA CONTROL ATACK TEAM）は、家の内部に防犯カメラと隠しトラップからなる奇妙な防犯システムを発見、システムを改造して外部からコントロールできるようにし、マーチン家の監視を始めた。

以上の設定の下に、プレイヤーは、マーチン家の内部に設置された隠しカメラを上手に切り替えながら侵入者を発見し、罠にかけるという、なんとも変わったゲーム、それが「ナイトトラップ」だ。

詳しいゲーム紹介はコラムを参照していただくとして、本作はどの辺が「怒られゲー」なのか、説明しよう。

本作はリアルタイムでゲームが進行していく。というわけで、怒られるシーンもリアルタイムなのである。それを強烈に痛感させてくれるのが、ゲーム冒頭の隊長ご立腹のシーン。つまり、本作のオープニングデモはデモであってデモではない。電源を投入したその瞬間からゲームはスタートしているのだ。

電源を入れてゲームを始めると、開発元のクレジットに続いてオープニングデモがスタートする。デモの中では、SCATのシムス隊長から事件の概要と簡単なSCATのメンバー紹介に続いてプレイヤーの任務が言い渡される。

これだけならよくある演出で珍しくもないのだが、この任務説明の最中にもゲーム内の時間は刻まれているのである。つまり、隊長の話に耳を傾けているその瞬間にも侵入者たちは行動を起こしているということだ。時は金なり。隊長の話などに最後まで律儀に耳を傾けている必要はない。そんなのんきなことをしているようではこの任務はつとまらない。君の無能ぶりを見かねた隊長に、なんとその場で即刻クビにされてしまうのだ。思わず「そりゃないっスよ隊長〜」と声をあげてしまいたくなる。このちょっとした演出にニヤリとできるか、立腹してコントローラを投げつけるかで君の「怒られゲー」への適正の有無が計られるといえるだろう。

また、住人たちがトラップにかかってしまった時のリアクションや侵入者の行動が、やけにコミカルで笑えるのもイイ。怒りと笑いの絶妙なバランスの本作。ぜひ味わってほしい。



「通信終了！」のセリフとともにコントローラのケーブルをひきちぎる隊長。ご立腹なのはわかるが、そこまでしなくても…。

●機種：メガCD●ジャンル：ADV●定価：8,800円●発売日：93年11月19日
編集部購入価格：980円●入手難易度：普通

ジャマイカ風のノリとは？

アメリカのホームドラマ（「ブロッサム」など）によく似た雰囲気の（そのもの？）このゲーム。登場人物たちもイイ味を出した演技を見せてくれる。中でも、SCATの一員であるコリンズが、ゲーム内の時計で9:35頃にマーチン家の内部を探りにいくシーンは必見。屋敷の人間に怪しまれないように潜入するために彼が取った行動とは…。「古き良きジャマイカ風のノリでいってみますよ（コリンズ談）」。



コリンズ含むコワモテ顔のＳＣＡＴ隊の面々。コリンズのとった行動、ジャマイカ風のノリとはいったい何なのか。気になる読者はショップに急げ！

緊張感あるリアルタイムのゲーム性が◯

プレイヤーにできることは各部屋に設置された隠しカメラの映像を切り替えることと、トラップの作動ボタンを押すことだけ。したがって、プレイヤーが何もしなくてもドラマは着々と進行していく。画面内の登場人物との距離感が何ともいえず、覗きの醍醐味（？）を存分に味わえる。そして、登場人物たちの会話の断片からマーチン家の謎、侵入者の正体などが明らかになっていく感覚も新鮮だ。一方的にドラマ（映像）がたれ流されているだけといってしまえばそれまでだが、屋敷の中の別々の部屋で同時多発的に事件が発生、それをザッピングを駆使して追いかけていかなければならないように巧妙に展開される演出が見事で、プレイヤーが疎外感を受けるということはない。リアルタイム性であるがゆえの緊張感は、プレイヤーに実際にキャストの一人としてドラマに参加しているかのような錯覚をもたらすといっても過言ではないだろう。



アクセスコードの変更はセリフでしか判断できない。セリフを聞き逃さないように注意しよう。

がんばれ！オーガーさん

このゲームの影の（真の？）主役、侵入者のオーガーさんたち。黒ずくめの衣装にＢ級ＳＦチックな謎の道具を手にしたその姿だけでも滑稽だが、屋敷内をうろつく隠密行動ぶりがまたおかしい。馬鹿馬鹿しいトラップともども楽しませてくれる。



怖いというより滑稽な侵入者のオーガーさん。怪しいことには変わりないが。



お姉さんたちノリノリのシーン。演技などは、Ｂ級映画のノリだが、雰囲気は本作にぴったりだ。

怒られ度 75%

シムス隊長の怒りっぷりは並だが、怒られゲー第一弾であることと、オープニングでいきなりクビになるという意外性でこの得点。

ゲーム史上かつてない罵詈雑言の数々。はたして、君は耐えられるか!?

サージカルストライク

怒られゲーの中でも最強、いや最凶のお説教を拝聴できる「サージカルストライク」。実は、このゲームを紹介したくて怒られゲー特集を企画したといっても過言ではないほどに強烈なのだ。

実写動画シリーズ晩期の佳作

「サージカルストライク」とは、対テロリスト戦の特殊訓練を受けたエリートチームのことである。プレイヤーは攻撃用ホバークラフト隊に所属し、テロリストの首領、カブールを捕らえるための作戦に参加することになる。ゲーム内容は、往年のLDゲームの名作「サンダーストーム(84年、データイースト)」を彷彿とさせるもので、画面内に登場する敵に照準を合わせて射撃しながら進んでいくのが基本となる。

しかし、「サージカルストライク」ではマップ上を自由に移動できるようになっているのがミソで、昔のLDゲームなどとは比べ物にならないほどインタラクティビティが向上している。コース分岐時のキーレスポンスも良好、ムービーのつなぎ方も見事だ。ただし、弾薬の制限があるので、そうそう自由には行動できないのが少々残念。特にハードモードでは最も効率的なコースどりが求められる。まぁ、無駄のないプレイを模索する楽しみが用意されていると言えなくもナイが。

強烈な説教ゆえの年齢制限なのか？

さて、ゲームそのものの出来は及第点をつけることができる程度のもので、特筆すべき点はない。ただ、一連の実写動画モノ同様、随所に見られる出演者たちの味わい深い演技は健在だが。

「サージカルストライク」の真骨頂、それはプレイヤーの上官にあたるブランソン中佐の説教の数々にある。怒られゲー特集で紹介しているゲームなのだから当然といえば当然なのだが、「サージカルストライク」で浴びることのできる説教は、質、量ともに最上級。罵詈雑言レベルだ。精神が弱い人はマジでコテンパンにされてしまうかもしれない。

このゲームは密かに18歳以上推奨とされているが、その理由はゲーム中の残酷描写ではなく、ブランソン中佐の発する罵詈雑言の数々が、成長過程にある青少年たちの心をズタズタにすることがないように、との配慮から設定されたものなのかもしれない。

また、爆炎にまかれて派手に吹っ飛ぶ敵もイイ味を出している。しかし映像が作り込んであるせいか、彼らのリアクションが残酷というより滑稽に見えるが…。とにかく、この最凶の怒られゲーをぜひ体験してほしい。



生身の人間に20ミリのガトリングをお見舞いする。景気よく吹っ飛ぶ様は残酷というより滑稽。

●機種：メガCD●ジャンル：STG●発売日：95年12月22日●定価：6,800円●編集部購入価格：1,980円
●入手難易度：困難

強烈!! ブランソン語録

ゲーム本編よりもプレイヤーの脳裏に強烈な印象を残すブランソン中佐の強烈な説教（罵り?）の数々。ここでそのいくつかを大紹介しよう。

まずはこれから。

「新入り！ お前の脳みそがダイナマイトなら鼻くそも吹き飛ばせまい!!」

ん〜、なんだか意味不明だが凄い。続いて、中佐のホバークラフトフェチぶり（?）が窺える説教を連続でどうぞ。

「敵を仕留められんどころかホバークラフトまで！ お前が破壊したのは政府の所有物だぞ!!」

「よく聞け！ 今度もし、また俺のホバークラフトを破壊したら、ハンマーでお前のドタマ勝ち割ってやるからな!! それとも、そのどてっ腹に蹴りをぶち込んでやろうか? 覚悟しとくんだな!!」

「お前ほど下手糞なパイロットはおらんぞ！ これ以上ホバークラフトに乗せるわけにはいかん！ おもちゃの飛行機でも操縦してろ！ わかったか!!」

いやはや、少しはプレイヤーの心配もしてほしいもんです。最後に軍法会議篇をどうぞ。

「お前が未熟なのは承知していたが、臆病者であるとは知らなかった。この軍法会議でそんな見下げ果てた態度を取るとはな！ わかってるのかね!!」

「生き残れて喜んでいるようだな。だがこの会議が終われば、その喜びは後悔に変わる！」

「何回もチャンスをやってきた。だが今回だけは許されん。統一軍事裁判法第九十二条にのっとりお前を罰する。これでお前も終わりだ!!」

どうでしょうか。やたらと「!」を連発してしまいましたが、中佐の怒りっぷりを表現するにはまだまだ足りないくらいです。役者さんと、吹き替えの声優さん（小林修氏）の演技が抜群に素晴らしいので、ぜひとも実物を見てみてほしいものです。

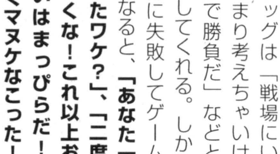


ベレー帽がよく似合うブランソン中佐。役者さんの演技もイイ味だ。

怒られポイントはココだ!! 1

手の平返しのチームメイトたち

ブランソン中佐に怒られた後はチームメイトが慰めてくれる。女性隊員のアリは「諦めちゃだめよ。私たちがついてる。あなたが必要なのよ」と励ましてくれるし、ベテランのブルドッグは「戦場にいるときはあまり考えちゃいけねぇ。直感で勝負だ」などとアドバイスしてくれる。しかし、三回任務に失敗してゲームオーバーになると、**「あなた一体何考えてたワケ?」**、**「二度と俺に近づくな！ これ以上お前の尻拭いはまっぴらだ！」**、**「まったくマヌケなこった！」**、**「お前なら実戦でも使えると思ったんだがな！」**などといったセリフを凄い形相で浴びせてくるのだ。直前に優しくされているだけにたちが悪い。



牢屋越しに嘲りの視線を浴びせられる。ブランソン中佐より嫌かも。

怒られ度 120%

ブランソン中佐の見事すぎる怒りっぷりの良さで100%。それプラス、チームメイトたちの強烈な嫌味の数々が加わって、100%を通り越して120%といえるだろう。

若僧の尊大な態度にゲンコツ一発！

ダブルスイッチ

財宝を狙う奴等に監禁されたエディを救出せよ！といっても、エディの小言がむかつくんだ、コレが。本作は「怒りゲー」として紹介したい。

今は古アパートと化している豪邸、エドワード・アームズ館。この館には、どこかに巨万の財宝が隠されているという噂があった。あらゆる人間がこの噂を信じ、どうにかして宝を手にしようと狙っている。そこで、アームズ家の子孫であるエディは、館を狙う内外の敵から館を守るため、手の込んだセキュリティシステムを作り上げた。ところが、何者かの手によりエディは地下室に監禁されてしまった。そこでプレイヤーは彼を救い出すため、そして館の財宝を守るために、監禁されているエディと連絡をとりあいながら、セキュリティシステムを操作することになる。

館の各部屋に仕掛けられた隠しカメラの映像を切り替え、侵入者を罠に仕掛けるという点が「ナイトトラップ」に酷似している。だが、このゲームでは館の住人や侵入者の動向が全体マップに記号で表示されるので、館内で起きている出来事を把握しやすい。こう聞くと、あまり頭を悩まさず遊べそうな気になるだろう。だが「ナイト〜」と違って、罠を仕掛けるところから始めなければならず、さらに仕掛けられる罠の数には上限があるので、考えなしにプレイするとイタイ目にあう。この点がゲームを煩雑なものにしており、難易度の上昇を招いていて残念。本気でクリアを目指すとなると、侵入者が登場するタイムテーブルを作成するのが必須になるだろう。

ムービーゲームに求められているものは秀逸なゲーム性よりも、まずドラマ性の高さであり、いかにキャストの一人になりきって気持ちよくプレイできるかが重要だと思う。そういう意味では、本作の難易度の高いゲーム部分が煩わしく感じてしまった。

肝心のドラマは、エディ監禁の謎、侵入者の正体、いわくありげな館の住人たちなどなど、数々の秘密が解き明かされていくというタイプ。とにかく、タイムテーブルを作ろうという根気がある人にはお勧め。

怒られポイントはココだ!! 2

エディの小言に逆ギレ！

怒られる、というよりは小言。何かミスをするたびに**「俺を悪者にする気か？」**などとカメラ目線でのたまいます。エディのような若僧に、尊大な態度で真綿で首を絞めるようなネットリした小言を聞かされると、この若僧に対して逆にプレイヤーがキレること間違いなしです。まったく、監禁されているという自分の立場をわきまえて物を言えってぇ〜の！ 俺がいなきゃ、オマエは一生地下室暮らしだぞ、コラ！ 聞いとんのか！ とTVに向かってツっこむのは必至ですな。とにかく「怒られゲー」ではなく「怒りゲー」として推奨します。エディ、君とはリアルファイトがしたいものです。というか、一発殴らせろ。



スッゲェ生意気なエディ。少しは自分の立場をわきまえろっちゅーの！

怒られ度 30%

怒られているいるうちに、黒い感情が沸沸とわいてきます。というわけで「怒られ指数」は少ないです。「サージカル〜」のブランソン中佐のように、激怒されたほうがまだスッキリします。

●機種：メガCD●ジャンル：ADV●定価：7,800円●発売日：95年3月24日●編集部購入価格：580円
●入手難易度：易しい

人命救助をして怒られる快感を味わおう!

ファーレンハイト

映画「バックドラフト」を思わせるノリのゲーム「ファーレンハイト」。さあ、新米消防署員になって、火災現場で先輩に怒られよう!(何だそりゃ)。

火災現場を再現した映画のようなゲーム

「ファーレンハイト」は、火災現場での人命救助をモチーフとしたゲーム。プレイヤーは、消防学校を優秀な成績で卒業したばかりの新米消防士。配属された第13消防署は地域の中では最も忙しい署だが、幸運にもベテランぞろいだ。彼らの経験に基づく知識、技術、そして己の機敏な判断と行動力で火災の混乱の中を突破する、という内容。

ゲームは、エアタンクの酸素の続く限り火災現場内を捜索し、危険物の除去、貴重品の回収、そして人命を救助することが目的となる。現場内の分岐点で表示される矢印による方向転換と、仲間の質問に三択で返答していくことの繰り返しでゲームを進めていく。アクション要素はないものの、酸素ゲージが存在するため無駄な行動は許されず、独特の緊張感が漂うゲームだ。

最大の見所はその映像である。火災現場を再現したセットの映像は迫力満点。画質に難はあるものの、ソースとなっている映像自体の内容は素晴らしく、とかくチープな雰囲気になりがちな実写ゲームにあって健闘している作品といえるだろう。燃え上がる炎、バックドラフトで吹き飛ばされる隊員の映像等など、並のテレビドラマなど霞んでしまうほどの凝った映像の数々には、ただただ驚くばかりである。

惜しむらくは、ゲームとしての完成度の低さである。効率よく現場を捜索するのが命のゲームだが、分岐点での方向指示と画面の映像とのつながりがつかみづらく、思いどおりに行動することが難しいのだ。究極的には典型的な「覚えゲー」となってしまうこの手の映像系ゲーム。「ファーレンハイト」も、一度(あるいは二度)死んで覚えなければならないシーンが割と多く、ゲームの興を削いでしまっているといえるだろう。迫力ある映像が素晴らしいだけに、なんとも残念な作品だが、安価で売られていたら購入してみては?

怒られポイントはココだ!! 3

なぐさめられるのがなぜかイヤ!

なにせ、ミスをして現場から運び出されたときに、怒られるどころか**「大丈夫か? くよくよするな」**などと励まされてしまう始末。って、残念がるこたぁナイんですが、ここで「もっと怒って下さいよ〜」と思ってしまうのは何故?(答:マゾ体質だから)

とはいえ、現場でモタモタしてると先輩隊員に**「何を教わってきたんだ!」**などと小言を言われたり、**「隊長、もっとまともなヤツをよこしてくださいよ」**と嫌味を言われるシーンは結構ありますが。ただ、もう少し「怒られゲー」として、今ひとつイキっぷりが足りないのではないかと。



臨場感あふれる火災現場の映像が最大の見所。

怒られ度 50%

なぐさめられてしまうのが、「怒られゲー」としては中途半端でマイナス。ただし、実写を使ったゲームとしては見所が多い。未見の人はどうぞ。

●機種:メガCD●ジャンル:ADV●定価:6,800円●発売日:95年9月1日●編集部購入価格:2,780円
●入手難易度:普通

孤独なボクサーを救わない罵詈雑言の嵐！

プライズファイター！

ルーキーボクサーとなってリングにあがれ！対戦相手の挑発と観客の野次がとびかう本作。君はこれに耐えられるか!?

一度リングに上がれば、頼れるものは自分の拳だけ。チャンピオンベルトをつかむまで戦い抜いていくしかない。そんな、孤独なボクサーの世界を描いたのがこのゲームだ。スポーツゲームは数あれど、ボクシングゲームというのは意外と少ない。しかも、それがムービーゲームともなれば、「プライズファイター」が唯一の作品だろう。では、ボクシングとムービーゲームが結びつくと一体どうなるのか見てみよう。

ゲーム画面は完全なボクサーの視点。ボクシングゲームの名作「パンチアウト（83年、任天堂）」なども、マイキャラクターを背後から見た視点がユニークだったが、本作はそれを更に進めた感じだ。ムービーゲームであるからして対戦相手はもちろん実写だ。こうした要素のおかげで、プレイ中の臨場感は計り知れない。また、試合ごとに得られるポイントを各パラメータに割り振って、選手を強化するという要素もある。なんともありがちではあるが、ゲーム側主導で展開し、プレイヤーがそれに合わせてプレイするものが多いムービーゲームの中にあって、自分の意志を明確に反映させることができる点は画期的であるといえる。実際の試合は、各種パンチ、ガードを駆使して行うわけだが、これが非常に難しい。基本的に、相手の演技を見てから次の攻撃を読み、巧みに隙をついてパンチを繰り出すわけだが、とてもとても難しいのだ。一応、トレーニングモードでプレイすると、パンチを当てるべき場所に矢印のガイドが表示されるのだが、1ラウンド目しか表示されなく、矢印が表示されないともうお手上げで、ゲームにならないのだ。先へ進むのはかなり難しいだろう。

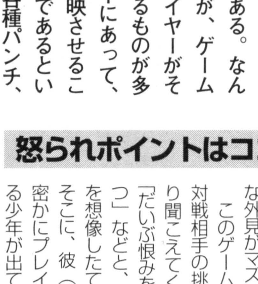
メガCD一連のムービーゲームの中では後期に発売されたこのタイトル。だが、画面サイズが小さくモノクロ画面というのが残念。演出を考慮してのことかもしれないが。

怒られポイントはココだ!! 4

観客の野次とゲームの激ムズさに意気消沈

ボクシングといえばセコンド（いつ決まったんだ）。で、やはり「あしたの○ョー」や「ロッ○ー」なわけで、セコンドの親父の怒りっぷりに期待が集まるわけですが、今イチ怒りっぷりが感じられません。ダニー・デビート似のユーモラスな外見がマズいと思うのですが…。

このゲームで注目すべきなのは対戦相手の挑発の数々と、ときおり聞こえてくる観客たちの野次。「だいぶ恨みを買ってるなあ、こいつ」などと、主人公の寂しい人生を想像したてしまいます。しかしそこに、彼（主人公）の心を潤す、密かにプレイヤーを応援してくれる少年が出てきます。この「ロッ○ー」ライクな展開に「いっちょ、頑張ってみるか！」と思ってはみるのですが、あっという間に眼前にタオルが…。トホホ。観客の野次と、ゲームが激ムズなのも相まって、意気消沈することはウケあいです。



映像的にはすごく面白いのだが、いかんせん、無闇に難しいので楽しむ余裕がナイ。

怒られ度 30%
逆ギレ度 70%

怒られるよりは、野次とか罵詈雑言系のものが多いです。というわけで、怒られません。ただし、意気消沈することは間違いないです。

●機種：メガCD●ジャンル：スポーツ●定価：7,800円●発売日：95年3月24日●編集部購入価格：780円
●入手難易度：普通

罵詈雑言の絨毯爆撃なのか!?

トムキャットアレイ

秘密組織の空軍部隊、という胸踊るシチュエーションの本作。「怒られゲー」としてはボチボチながら、アツいドラマが楽しめるのだ。

F-14に搭乗し、特殊任務を完遂せよ！

狂気のロシア人、アレクシ・ポヴィッチ大佐が二つのミグ飛行中隊、爆撃機、地対空ミサイルの援護のもと母国を脱出。これにより、世界の軍事バランスが崩れようとしていた。ポヴィッチはメキシコ砂漠に本拠地を構え、化学兵器による戦闘能力を温存している模様で、合衆国の主要都市は、いまや彼の射程距離内におさめられている。そこで、ポヴィッチの野望を阻止するため極秘裏に動き出したのがF-14で構成される秘密部隊、「トムキャットアレイ」だ。

プレイヤーは、トムキャットアレイの一員となってF-14に乗り込むことになる。プレイヤーが座るのは複座式のF-14の後部座席で、火器管制を担当する。つまり、自機を自由に操縦することはできないのだ。これは、ムービーゲームであることを考慮した（？）実に巧みな設定であるといえよう。プレイ中、操縦は相棒のダコタにまかせ、自分はもっぱらロックオン作業に勤しむことになる。端から見ると代わり映えのしない画面で退屈そうにみえるが、実際にプレイしてみると、相棒や僚機とのインカムでのやり取りや、敵機撃墜時の胸のすく映像などの演出が巧みで、なかなかにアツくなってしまうのである。

アツいといえば、そのドラマ内容もアツい。上層部の人間と現場との確執、司令官の、基地を守るため一人のパイロットを犠牲にする苦悩の選択。そして、プレイヤー単機で臨む最終決戦など。この手の戦争モノではステレオタイプというかありがちながらも、ツボを押さえた展開は単純に楽しめる。また、グランドキャニオンらしき場所に岩山でカモフラージュされて存在するトムキャットアレイは、まるでイギリスの人形ドラマ「サンダーバード」の秘密基地などを彷彿とさせるものがあり、秘密任務に就いているという気分も満点だ。今なら格安で売られており、入手も容易なこのソフト。実写のムービーゲームを体験したことのない読者の方の入門用にお勧めである。

怒られポイントはココだ!! 5

「これを飲んで死ね！」は、ちょっとヒドイぞ

秘密組織の軍隊といえば、先に紹介した「サージカルストライク」。やはり、任務失敗時には司令官に説教されます。が、ブランソン大佐に比べりゃサッパリしたもんです。**「ドタマかち割るぞ！」**とまでは言いませんから、ご安心を。というわけで、怒られ具合はボチボチ。まぁアレと比べることもないですが。ただ、司令官を上回る人物が本作にはいます。上層部のエージェントなのですが、**「撃墜されたらこれを飲め！」**とか言って、毒物を渡してきやがるんですよ！ コイツの態度がむかつくので要チェック。というかそのネタ、やば過ぎ…。また、怒られるのとは違うが、相棒がプレイヤーを「坊や」呼ばわりするのはイヤかも。



秘密部隊のボス。ブランソン中佐よりは今ひとつの怒りっぷり。

怒られ度 30％
意気消沈度 70％

ゲームのノリが、先のページで紹介した「サージカル～」と似ているので、つい比べてしまったので「怒られ度」はちょっと低め。ゲーム自体はまあまあ。

●機種：メガCD●ジャンル：STG●定価：7,800円●発売日：94年12月22日●編集部購入価格：780円
●入手難易度：易しい



「ソル；モナージュ」佐藤修さんインタビュー

ソフトにこめられた私たちの「愛」が、ユーザーさんに伝わればうれしいですね。

PCエンジンの晩期に発売された良作RPG「ソル：モナージュ」。その制作の経緯や開発秘話を、企画・ディレクターを担当された佐藤修さんから伺った。

いつの間にか机がなくなってましたね（笑）

編集部（以下、編）：まず、ゲーム業界にはいられたきっかけを教えていただけますか。

佐藤修さん（以下、佐）：芸大で日本画を専攻していまして、卒業したらデザイン事務所に就職しようと思っていたんです。でも、その当時はそれが難しい時期だったんですね。その頃にファンタジー系の絵をパソコン上で作ったものを見て、これは面白そうだと思っていくつかゲーム会社を受け、アイレムに入社しました。

編：アイレムに入社されてからのお仕事は？

佐：グラフィックデザイナーとして入社してまして、最初の仕事は「イメージファイト」のタイトルのドット絵起こしですね。当時のアイレムは「R-TYPE」とか、結構ヘビーな路線だったので、女の子向けというか、私が描きたいものは少なかったんです。それで、自分の描きたいものが描けるゲームを作ろうと思って、ヒマをみつけては企画書を書いていました。そのうちに、気がついたらデザインルームに私の机がなくなってまして（笑）。その後、企画の仕事も手がけるようになりました。

レスポンスの良さにはこだわりました

編：「ソル：モナージュ（以下、ソルモナ）」の企画の発端は？

佐：私の後に入社したデザイナーの風上旬君（キャラクターデザイン。現在、ゲーム誌などでイラストレーターとして活躍）と、プログラマーの山本新一君（現在、(有)エグゼクリエイト代表取締役）とで「自分たちの企画でゲームを作りたいよね」って話合っていて。それで当時は、PCエンジンでオリジナルのRPGを発売していなかったこともあって、CD-ROMでRPGを作りたいと企画書を上司に持ち込んで掛け合いまして、OKを勝ち取りました（笑）。

編：「ドラゴンフライ（アイレムのファンクラブ会報誌）」で会員の方からゲームのアイデアを募集していましたが、それはどなたが提案されたんですか？

佐：風上君が「ドラゴンフライ」でイラストを描いていた関係もあって、どうせなら社内的にもタイアップして作っていこうと。それで、キャラクターとかアイデアを募集しました。

編：会員さんのアイデアはどのく

らい入っていますか？

佐：採用したのをそのまま使うのではなく、アレンジしたものがゲームに入っています。例えば、ユーザーさんの手紙の中に「ニルスの冒険」というのがあって。じゃあ、どんな風に「ニルスの冒険」しようかと考えて、ソニア（主人公）たちが小さくなって冒険する場面になったりしています。

編：確かに「ソルモナ」は、そういった仕掛けが豊富に入っていますよね。それが魅力の一つだと思うのですが、そうした仕掛けはどういう風に作り上げていったんですか？

佐：そうですね。山本君が「R―TYPEコンプリート」のPCE―SCD版に関わっていて、そのライブラリー（註1）持っていたので、それを利用した色んな仕掛けを提案してくれたりしたこともあって、仕掛けというか演出に関しては、今までのPCエンジンのソフトでやったことのないものをやろう、というのはありましたね。例えば、当時のPCエンジンのソフトでは回転とか拡大の演出がないのに回転を使ってみたりとか。そういうのは、私がちょうど歯車を使った仕掛けを考えていたので、時計塔のダンジョンという形になっていますね。

　ソニアたちが小さくなる場面にしても、デザイナーと私が「どうせやるなら、キャラがガラス瓶を横切る時は、やっぱり横に伸びて見えるようにしてほしいな」と思って。で、じっとプログラマーの顔を見るわけです（笑）。すると、プログラマーが困った顔で「何をしたいの？」と聞くので、「ここ、背景を変えてキャラが伸びているように見せることできない？　この場所に特別なブロックを置いて、一瞬だけキャラが見えないようにごまかしたらできる？」とお願いしたりとか、そういうプログラマーとのやり取りで、場面を組み上げていったりしています。

　それと、バグを利用してみたりとかもしています。とにかく、私がバグを見るの好きで（笑）。例えば、序盤で蔦を利用して時計塔を登っていく場面がありますよね。システム的には簡単なことですが、実は一回バグで、本当はキャラが入っていけない場所のはず

仕掛けはバグから生まれることも…

なのに、キャラが歩けてしまうというのがあって。じゃあ、その場所の土地ブロックの管理を蔦に取り替えたら、塔を登っている形に使えるよねと提案して、バグをシステム的にきちっとした形に変えたりしています。また、一方通行の場所に行ったら落ちてくるパターンに変えて、同じ平面上を移動しているんだけど、足をバタつかせてみせて下に落ちていくよう見せたりとか。こういう風に、仕掛けはバグから生まれてくることもありましたね。

編：面白いですね。そういう風にどんどんアイデアが積み重なっていって時計塔とかの場面ができあがるんですね。後、CDの読み込み時間がほとんどなくて、すごく丁寧に作られたRPGという印象もありますが。

佐：そういうレスポンスの良さというのは、すごくこだわりましたね。ユーザーの方にしてみれば、きれいな絵というのはプレイする上で絶対かも知れないけれど、それでレスポンスが悪かったら、ゲームの世界に入り込めないと思うんですよ。ですから、それは絶対やっていこうと、デザイナーの方にも納得してもらってプログラム管理がしやすいようにグラフィックを作ってもらいました。

　まず、グラフィックのすべてをパーツ化できるようにチップ管理（註2）にし、マップもチップ管理にして。次に、それを全部私が会議室の扉に貼っていって、それをプログラマーの作ったパーツ



佐藤修：現在、（有）メディアジャグラー取締役。今年の冬発売のゲームを2本かかえているので、ヒィヒィいってます。アップしたらドバイに行く予定。現在ひそかにNEW GAMEを企画中。

註1：ライブラリー：ゲームを開発する上でのプログラムのストック＆ノウハウ
註2：チップ管理：土地情報を2cha×2cha単位のチップと考え管理すること。

管理に置き直す作業をしています。今でこそ、SFCとかサターンとかは背景が何面か表示できるわけですけど、PCエンジンは一面しかないので効率よく表示させるために、土地ブロックも全部ブロックナンバーをつけて管理しています。で、ブロックの左隅を踏んだ時にキャラクターパターンが変わるようにして、登ったり降りたりできるようにしたりとか、システムを先に考えて、そのシステムにのっとってパターンをつけています。町の人の表示にしてもバンク数（註3）何本で、1バンク256キャラの枠で考えたりとか。とにかく、すごくプログラマーの脳みそ使ってもらいましたし、デザイナーにも脳みそ使ってもらいましたね。

　デザイナーさんは、当然CD-ROMだからたくさん絵を描けると思っていたのを、いきなりブロック数がこれで、キャラクター数と色数はこの数字で、なおかつパレット回し（註4）で海を動かさなくてはいけない、と私に言われて真っ青になっていましたね。

　また、ダンジョンの出入りのシステムもこだわって作ってます。例えばダンジョンの出入り口があったとしますね。で、画面が切り替わって、出入り口が同じ場所にあった場合、キャラの表示がハードの都合上、実際の出入り口の方向と逆になってしまうんです。その場合、方向キーを押しっぱなしにしていると、また同じ入り口に戻ってしまいますよね。ですから、キャラの入ってきた方向をちゃんとプログラムで確認しておくようにして、入り口と同じ場所にあったら操作ができないよう、そこに留まるようになっています。逆に入り口が違う場所であれば、そのまま行けるようにして、そうじゃなかったらキーを入れ直して動かすようにしてあります。そうした、ちょっとしたことにも、すごくこだわって作りましたね。



物語は「少年の夢」がテーマです

編：では、物語についてお聞きしたいんですが。どのように作っていかれたんですか。

佐：最初は風上君と山本君の三人で、夜中に会社に残って、ああでもないこうでもないと、何日も何日もシステム作りとルールを、みんなでノートに落書きしながら考えて、それを私が最終的にまとめてシナリオにしていくという形で作っていきました。私自身は、基本テーマを「少年の夢」っていうのを考えていて。やっぱりライバルが必要で、名前はやっぱりブラックだよねとか、キャラクターを提案していきました。

切にしたかったんです

編：物語を作る上で、他のRPGや小説とかに影響を受けたものはありますか？

佐：影響を受けたというよりは、制作している最中に、他のRPGとアイデアが似たものが出てきてアセリましたね。例えば、作り始めた頃に「ドラクエV」で結婚ネタが入ってたりとか。ほかにも「FFⅥ」の魔法が育つシステムとか。この業界、そういうのは早い者勝ちのところがありますから（笑）。とにかく、アイデアに関してはほかのゲームより先に出したいというのと、凝って作りたいという、そういうジレンマが、制作中は大きかったですね。でも、凝って作ろうとすれば、その分、発売日が伸びてしまいますし…。その辺の判断は難しいですね。

編：先ほど、テーマは「少年の夢」というお話がありましたが、具体的にお聞かせ願えますか。

佐：私はゲームを作る時に「少年の夢」ということで、ワクワク感というのをすごく大切にしているんです。「ソルモナ」では、ワクワク感でいうとモザイクマップシステムとかがそうですね。地図が塗りつぶされていくことで、世界が広がっていって自分が成長していく感じを大切にしたかったんです。

　シナリオ的には、続編を作りたいと思っていたので、その伏線らしきものを散りばめておいて、なおかつきれいに終わらせて、というか、希望を持たせるような終わり方にしました。私の中でも、ソニアとソレイユは、すごく思い入れのあるキャラクターなので、機会があったら小説を書きたいと思っているくらいなんです。今見ると、まだまだ描ききれてないところがいっぱいありますね。もっと勉強して、できれば続編を作ってユーザーさんに伝えたいなと思っています。

編：もし作るなら続編はどうなるのか、構想をお聞かせください。

佐：「ソルモナ」はソニア編ということで木の民の話なわけですね。で、水の民の話もある程度作ってあって。そっちの方では、敵方だったシルバーの話にしようかと思っています。後、ルナとルーヌって普通の人間じゃないですか。だけど、ルナとルーヌの人達は月の民でもあり、水の民との関係もあるんですね。その辺の因縁話を色々みせていければなあ、と考えています。

ぜひじっくり遊んでみてほしいですね

編：開発中には色々苦労されたと思うのですが。

佐：開発中ではないのですが、発売時期がPCエンジンの晩期だったりとか社内の事情もあって、受注数に見合った本数を出荷してもらえなかった、というのがつらかったですね。受注はきていたんですけれども、プレスした本数と受注の本数と比べたら受注本数の方が多かったんですよ。発売一年後に「名作限定版」という形で再販はできましたが、発売時にもっと出していれば結構いけたんじゃないかなと、スタッフも含めてすごく悲しくて悔しかったです。実は発売してから一週間、電話調査してるんですよ、自分たちで。

編：そうなんですか？

佐：「ソルモナ、何本入ってますか？」ってゲームショップに電話をかけて、聞いて回って。何本入荷されていて何本残っているか、自分たちでリストを作ったんですよ。

編：すごいですね。

佐：販売に関わった人が色々動いてくれたから、何とか報われてほしかったなと、今でも思います。パッケージデザインしてくれた女の子がすごくノって下さって、買った人にだけ特典をということで、CDケースについている帯を取ると四コママンガが見られるようにとか、色々考えて作ってくれました。広報の人も、PCエンジンの専門誌とタイアップして特集ページをとってきて下さったりとか、4コママンガの連載スペースをとってきてくださったりとか。風上君も、ふらふらになりながら、次の4コマ次の4コマと頑張ってくれて。とにかく、本当に宣伝費がなくて、広告はうてないと上の方に言われていたので、広報担当の方がすごく頑張って雑誌にページを取る努力してくれて、うれしかったですね。

成長していく過程を大

編：最後に、読者の方へのメッセージをお願いします。

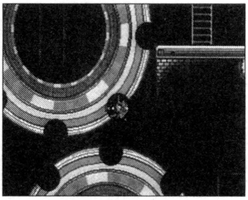
佐：「ソルモナ」は、ダンジョンの仕掛けとかボス戦とか、すごく凝って作ってあるので、じっくり遊んでみてほしいですね。また、その土地にはその土地で、新しいことが楽しめるよう、同じダンジョンとか演出が出ないようにしたので、その辺も楽しんでいただければ。私はゲームを作る上で、長く遊べてずっと大切にしてもらえるものを心がけていますので、変な言い方かもしれませんが、私が手がけたゲームは中古市場に出ても急に暴落することがないと思います（笑）。とにかく、私たちが頑張って作った「愛」という部分が伝わるといいなと思っています。私だけでなく、スタッフ一同、丁寧にゲーム作っていますので、その辺の思いがユーザーの方に伝われば、すごくうれしいですね。

引：ありがとうございました。

ソル；モナージュ

機種：PCE-SCD／ジャンル：RPG／定価：7,700円／メーカー：アイレム／発売日：94年1月7日／編集部購入価格：2,980円／入手難易度：やや難

「ソル；モナージュ」は、PCエンジンの晩期に発売されたRPGで、インタビュー中でもふれたように、アイディアにあふれた作品だ。ギミックたっぷりのダンジョンや、魔法の成長システムなどなど…。また、親子二代に渡るストーリー物語展開もドラマティックで、良く練られた秀作といえるだろう。未プレイの人は、ぜひ体験してほしい。さて、ここで読者プレゼント。佐藤さんと風上旬さんの本作のサイン入りソフトを、抽選で1名様にプレゼント。欲しい方は葉書で「ソル；モナージュほしい！」係と記入し、本誌宛ての住所まで。締切りは10月末日消印有効。



註3：バンク数：PCエンジンに一度に読み込める容量を開発上、扱える単位に区切った言い方。
註4：パレット回し：1本、16色のパレットの読み込む位置をかえ、1本のパレットで一つのチップをアニメーションさせること。

ニンテンドウパワー応援団！

今回は、新たにラインナップに加わった31本のタイトルを含めた書きかえリスト（7月末現在）を掲載！
まだ未体験の人は、お近くのローソンへGO！

スポーツ

タイトル	F	B
ワイアラエの奇蹟	2	4
F-ZERO	1	1
スキーパラダイスWITHスノーボード	2	—
つり太郎	2	1
磯釣り 離島篇	4	4
海のぬし釣り	4	4
川のぬし釣り2	3	4
スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	8	16
スーパーフォーメーション96WCE	3	—
デビルズコース	2	4
スーパー大相撲　熱戦大一番	2	—
スーパーファミリーテニス	2	—
スーパーブラックバス2	4	4
ナムコットオープン	2	4
実況ワールドサッカー2	6	4

シミュレーション

タイトル	F	B
鋼鉄の騎士	2	4
鋼鉄の騎士2	3	4
鋼鉄の騎士3	3	4
魔神転生	3	4
魔神転生Ⅱ	6	4
ときめきメモリアル	8	4
シムシティー	1	16
ファイアーエムブレム紋章の謎	6	4
ファイアーエムブレム聖戦の系譜	8	4
アースライト ルナストライク	6	4
牧場物語	4	4
AⅢS.V.	1	16
ジ・アトラス	1	16
伝説のオウガバトル	4	16
タクティクス　オウガ	6	4
ウィニングポスト2	6	16
super 大航海時代	2	4
デア　ラングリッサー	4	4
ミリティア	3	—
ロードモナーク	1	4

パズル

タイトル	F	B
パズルボブル	1	—
キャメルトライ	2	—
マジカルドロップ2	4	—
マリオのスーパーピクロス	2	4
パネルでポン	2	—
すーぱーなぞぷよ ルルーのルー	2	4
すーぱーぷよぷよ	2	—
クオンパSFC	2	4
上海 Ⅲ	2	—
コズモギャング ザ パズル	1	—

シューティング

タイトル	F	B
極上パロディウス	4	—
ポップンツインビー	2	—
パロディウスだ！ 神話からお笑いへ	2	—
グラディウスⅢ	1	—
アクスレイ	2	—
スペースインベーダー	1	—
キャラバンシューティングコレクション	1	—
PHALANX	2	—
コズモギャング ザ ビデオ	2	—

その他

タイトル	F	B
RPGツクール　SUPER DANTE	2	16
タワードリーム	4	4
ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～	3	4
ドカポン外伝 炎のオーディション	2	—
決戦！ ドカポン王国Ⅳ	2	4
プロ麻雀 極Ⅲ	2	4
夜光虫	4	4
大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	4	4
大爆笑人生劇場	2	—
SUPER億万長者ゲーム	2	4
SUPER人生ゲーム3	4	4
かまいたちの夜	6	4
弟切草	2	4
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	2	4
晦　つきこもり	8	4
学校であった怖い話	6	4
魔女たちの眠り	6	4
ただいま勇者募集中 おかわり	4	4
スーパートランプコレクション2	1	—
ハロー！パックマン	3	—
真・麻雀	1	4

新作

タイトル	F	B
平成新鬼ヶ島 前編	6	1
平成新鬼ヶ島 後編	6	1
同級生2	8	1
レッキングクルー'98	4	4
カービィのきらきらきっず	4	1
スーパーファミリーゲレンデ	4	4
すってはっくん	6	4
Zooっと麻雀！	5	16
ドクターマリオ	1	1
リングにかけろ	5	—
幻獣旅団	8	16
スーパーファミコンウォーズ	4	16
ファミコン探偵倶楽部Part2	6	4
スーパーパンチアウト	4	4

アクション

タイトル	F	B
ロックマン7	4	—
ストリートファイターⅡターボ	5	—
超魔界村	2	—
ロックマンX	3	—
ファイナルファイト	2	—
ファイナルファイト2	3	—
デモンズブレイゾン	4	—
がんばれゴエモン3	4	4
ツインビーレインボーアドベンチャー	2	4
魂斗羅スピリッツ	2	—
がんばれゴエモンきらきら道中	6	4
悪魔城ドラキュラXX4	4	—
それいけエビス丸からくり迷路2	2	—
超魔界大戦どらぼっちゃん	2	1
スーパーマリオワールド	1	1
スーパーマリオコレクション	4	4
スーパーメトロイド	6	4
スーパードンキーコング	8	1
スーパードンキーコング2	8	1
スーパードンキーコング3	8	1
カービィボール	3	4
スーパーボンバーマン	3	—
超原人2	3	—
クロックタワー	6	1
THE FIREMEN2	2	
キッドクラウンのクレイジーチェイス	2	—
サンドラの大冒険	2	—
ワギャンパラダイス	3	—
スーパーワギャンランド	2	—
スーパーワギャンランド2	2	—
リブルラブル	1	—
ドラえもん3	3	—
ドラえもん4	3	—
奇々怪界～謎の黒マント	2	—
奇々怪界～月夜草子	3	—

ロールプレイング

タイトル	F	B
ウィザードリィ・外伝Ⅳ	8	4
ダウン・ザ・ワールド	4	4
レナス	3	4
レナス2	8	4
旧約・女神転生	4	4
真・女神転生	3	4
真・女神転生Ⅱ	4	4
真・女神転生 if…	4	4
Last BibleⅢ	6	4
ブレスオブファイアⅡ	5	4
エストポリス伝記	2	4
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	3	4
ヘラクレスの栄光Ⅲ	2	4
ヘラクレスの栄光Ⅳ	4	4
METAL MAX2	2	4
マザー2	6	4
ELFARIAⅡ	4	4
新桃太郎伝説	4	4
大貝獣物語	6	4
ソード・ワールドSFC	3	4
ソード・ワールドSFC2	4	4
ARETHA	4	4
ARETHA2	4	4
FEDA～エンブレム	5	4
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	2	1
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	3	4

スポーツ

タイトル	F	B
ダービージョッキー	2	4

「中古ソフト問題を考える」第二弾！
ゲームショップ店員の主張

今回は、元ゲームショップ店員の方から寄せられた、小規模小売店の実状を訴えたお便りを紹介したい。このお便りを読めば、中古問題が著作権だけで語れるものではないことがわかるはずだ。

今回は、中古問題を語る上で頻繁に使われる語句を解説する予定だったが、それを変更して、ショップに勤めていた読者からのお便りを紹介したい。大阪府のTさんから寄せられたこの内容は、中古ソフトを販売する小売店の現状を切々と訴えており、実に胸に迫ってくる内容なのだ。編集部では、読者の方にも小売店の現状を知ってほしいと考え、長文ではあるが、ここに掲載することにした。ぜひ一読してほしい。

定価販売は守るべきものなのでしょうか？

私は、とある中古ゲームショップに勤務していたものです。今日お便りさせていただいたのは、貴誌に再三取り上げられている、中古ソフトをめぐる問題について、僭越ながら私も一言申し上げたいと思ったためです。主観的な考えですが、せめて目を通していただければ幸いです。

まず言いたいのは「商品」としてのゲームソフトを製造・販売するS社の不透明さについてです。以前、あるゲーム誌のインタビューで「各小売店等にソフトを定価で販売するように圧力をかけているという噂があるが本当か（ゲーム誌側）」という質問に対して、「そんな事は一切ない（S社側）」と答えていましたが、とてもそうは思えません。現に、私のバイト先の同僚は以前、別のゲームショップ（新品が中心で、中古も少しだけ扱っていた）でバイトをしていましたが、そのショップでソフトを安売りしたところ、S社側からやめるように警告されたと聞きました。また、彼の元バイト先のそのショップは取り扱い契約店でしたが、一時中古を扱おうとしたところ、契約違反だと言われて「今後、中古は扱いません」といったような、反省文を書かされたそうです。

よく、中古ソフトについて「パックマン事件」の判例がどうの、と言われていますが、私の記憶違いでなければ昔、化粧品メーカーが小売り店に定価販売を強要して裁判になり、独占禁止法違反で敗訴しています。S社も、その化粧品メーカーと同じ事をしている（定価で販売しないと商品の仕入れをさせてやらないぞ、と言ったところまで同じです）ので、「過去の判例」を持ち出すならば、S社は既に負けているというのが私の持論です。

新品が売れるのは中古のおかげです

次に、CESAの主張する「販売機会の損失」についてです。これはもう本誌で取り上げられたことですが、あまりに腹が立つので少し言わせて下さい。極端に言ってしまうと、「新品ソフトが売れるのは中古ソフトのおかげ」です。

かつて、私が勤務していたショップには子供の常連さんが数人いました。彼らは1ヶ月に3～4本程度の新作を買い、その8割を中古として売りにきます。「10割」でないのは、本当に気に入ったソフトは長く手元に置き、彼らが情

報の発信元として他の友達にすすめるからです。そして、彼らが売ったソフトは「新品で買うのはちょっと怖いよ」というお客様のもとへ売られていきます。たまに、本当に面白いソフトでも中古として売られてくる事がありますが、その時中古を安価で購入したお客様が、続編の新作を予約しにきたりします。また、常連の子供で1ヶ月に1~2回、小銭で重いサイフを持って千円以下の中古ソフトを1本ずつ買っていく子供がいます。ゲーム業界の十年、二十年後を考えた時、彼のような子がゲーム好きの大人になって、新作を買っていくお得意様になる可能性もあると思います。

赤字覚悟の新品販売はつらすぎます

これはぜひ皆さんに知っていただきたいのですが、「ゲームショップは、メーカーを困らせようと思って新作の中古を扱っているのではなく、そうしないとどうしようもないから扱っている」ということです。私が勤めていたショップではSFC、GB、N64、SS、PSのそれぞれ新品と中古を扱っていましたが、やはりPSの中古が売上げの6~7割を占めていました。こう書くと、「PSは新品もまだ出回っているんだから、中古を扱う必要はないじゃないか」とメーカーの方から言われそうですが、小売店の現状を知ってから言ってほしいと思います。私が勤めていたショップは、PSソフト取り扱い店としてS社と直接契約を結んでいなかったので、問屋さんからソフトを定価の85%で仕入れていました（直接契約店の場合、75%が通常）。つまり、定価5800円のソフトを仕入れて定価で販売しても、利益は定価の15%=870円だということです。

更に続けます。近くに競合店があると、多くのお客様は定価の販売では納得しません。そこで、会員特典ということで会員カードをお持ちの方には5%割引しましょう。5800円の10%が利益です。つまり580円。さて、仕入れたソフトが売れ残ってしまいました。仕方がないので4980円で販売しましょう。4930円で仕入れたので50円の利益です。しかし4980円でも売れません。S社の返品制度を利用して返品したとしても、2000円しか払ってくれないそうなので、どうせならお客様に喜んでいただきましょう。1980円にします。2950円の赤字です。つまり、5本仕入れして、1本でも売れ残ると赤字になるということです。この「1本」が「田舎のゲームショップ」にはつらいのです。余程の大作ならともかく、「普通のヒット」程度の商品が、5%引きの新品価格で売れる本数は、たいてい10本~20本程度です。1本でも多く仕入れすぎてしまうのが怖いのです。

リピートビジネスはうまくいくか疑問

さて、ここでS社が標榜している「リピートビジネス」の登場ですが、「木曜日に売れたものを金曜日に発注して土曜日着」なんて、そんなにうまくいくかどうか疑問です。問屋さんに発注する時に、送ってもらうソフトの枚数が10枚未満なら、送料はこちらが払わなければいけないのです（10枚以上は問屋さん持ちにしてくれます）。「普通のヒット」でせいぜい10枚~20枚なのに、売り切れたからといって10本も頼めません。お客様から売り切れたソフトについてのお問い合わせがあった時は、必ず買ってもらう、というお約束を取り付けて、翌週の荷物一緒に送ってもらいます。これで最低でも1週間かかります。最低でも、というのは、問屋さん自身が在庫を切らしていたり、メーカーのリピート出荷が遅れたり（ソフトのプレスはすぐにできても、説明書の印刷には時間がかかるため）すれば、もっと時間がかかるからです。ちなみに、送料は600円~700円くらいかかります。ソフト1本売った利益がまるまる飛んでいくと思うと、もったいなくて払えません。そうしてリピートの対応が遅れたりしている間に、お客様は必ず買うと言っておきながら、他のお店で買ってしまっていたり、待ちすぎて購買意欲をなくしたりで「もういらない」と言い出すので

す。そうして1本のソフトが現金化できずに残っても、10日～15日後には、容赦なくそのソフトの代金の支払い請求が問屋さんからやってくるのです。

仕入れ値102%という新品もあるんです

「あまり売れないソフトでは、確かに仕入れても大変かもしれないけれど、100本仕入れても大丈夫なソフトだってあるじゃないか」と言われそうですが、100本仕入れても大丈夫なS社のソフトは、現在、出荷のほとんどをコンビニが持っていってしまいます。

「コンビニ専用」とうたっていないものもありますが、そういったソフトは問屋さんからのFAX（仕入れ情報）に大きく「F○○、仕入れ値102%」とか（冗談でも何でもなく、本当に6936円の請求書付きできます）書いてあります。こういったソフトは、客寄せのためや「新品は多少損しても、中古ソフトとして返ってきた時に利益が出るように」と、仕入れることがあります。

しかし、これでは売れないソフトは仕入れが怖く、売れるソフトは仕入れができないという悪循環になります。となると、お店をやっていくには中古を3000円で買い取りして4500円程度で販売する（ただし、新作でそこそこ人気のある商品のとき）しかありません。中古ソフトを扱うのをやめれば、弱小小売店はすぐにつぶれます。

つまり、私が言いたいのは、中古ショップが中古を扱うのにもちゃんと理由があるという事なのです。CESAは、しきりに「販売機会の損失」と言っていますが、「中古ソフトを扱うのをやめる→小さい小売店がつぶれる→日本橋とか秋葉原とかに行かないとゲームが買えない」方が、よっぽど機会損失だと思います。

長くなってしまいましたが、もう少しお付き合い下さい。私の知人に、以前ゲームの開発に関わった方がいるのですが、先日その方とゲームについて話をしました。その時に「ゲームショップって儲かるでしょ？」と言われたので、その根拠をお伺いしたところ「会社で定価5800円のソフトを作ったところ取り分は2000円程度だった」とおっしゃるのです。その方は、多分、単純に残りの金額の3800円を小売店の取り分と思われて話をされたようですが、ここで2人の話を総合するとこういう事になりました。

「5800−2000＝3800。私の聞いた話では、問屋さんも利益率は同じだよということだったので5800×0.15×2＝1740。つまり、約1800円が問屋＋小売店の利益。3800−1800＝2000…」

確か、S社は返品にソフト1本あたり2000円支払うといってましたよね。つまり返品というシステムは、S社は労せず1円も払わずにソフトの在庫を回収できる…ということになるのではないでしょうか。釈然としない気持ちになります。

乱筆乱文で長々と書いてしまって申し訳ありません。ただ「中古ソフト問題」が各雑誌などで取り沙汰されているのに「（ARTS以外の）小売店の意見」があまりにも少ないので、すごく悔しい思いをしていたのです。偉そうな事を言うようですが、小売店あってのメーカーではないのですか？小売店はリスクを背負ってまでソフトを発注、仕入れして在庫をかぶる事もあるので、メーカーさんは販売機会がどうという以前に、義理を感じてほしいです。

いかがだろうか。ユーザーからはうかがい知れない、小売店の実状がわかっていただけたかと思う。ただ、すべての小売店が、手紙に書いてあるような現実にあてはまるとはいえない。だが、こうした実状を直視しないで「中古ソフトは違法」というのは、間違っているのではないのだろうか。ユーザーの方も、こうしたショップの現実を思い出しながらソフトを手に取り、中古問題を考えてみてほしいと思う。そしてこの手紙が、中古ソフト販売に異を唱えている方々の、中古という存在をとらえ直す契機になってくれればうれしい。

特別企画

編集部の明日はどっちだ! Part2

**年に一度の編集部座談会がやってきた！
こうして本誌の企画は立てられるのだ
（一部フィクションであることをお断りします）！**

奥山：いや～ようやく梅雨が明けましたねぇ。

津田：奥山さん…確か関東地方の梅雨明け宣言は8月2日だったと思うんだけど。今号はお盆進行のはずなのに、なーんでこの時期にまだ上がってない原稿があるのかな？

奥山：ぐぅ…ま、まあそう言わずに。どうですか～、引地さん。そろそろ原稿終わりました？　そろそろ「編集部の明日はどっちだ!?」を始めたいんですけど。

引地：う～ん…あと4ページ。

津田：またっスか。今回は徹夜も1日しかしてないみたいだし、余裕なのかと思ってたら…。

引地：オレ的には余裕。まだ。

津田：それで最後まで仕事が残ってるんじゃ、世話ないっス。

奥山：でも実は、私もまだ入稿してないページがあるんですよ。いえ、ほんの6ページほどなんですけどね。ほほほ。

津田：…奥山さん、最近引地さんに似てきたよね…。

奥山：（ガーーーーン!!）

引地：俺に似てると何か問題でもあるのか！　とりあえず次号の内容だ。そろそろ、長年熱い要望を頂いてた「ゲームギア」か「マークⅢ」か、どちらかをやらねばならんだろう。さあ、どっちがいい？

津田：ゲームギア、先でいいんじゃないスか。ここは単純に読者さんのニーズに合わせましょう。要望の多い方。

奥山：じゃあゲームギアですね。さんざん読者さんに「画面写真とれないんだったら、字だらけの記事でもいいです！」なんてご心配までかけてしまいましたが、ぐふふふふ。

引地：なんだ、その含みのある笑いは。

奥山：じゃ～ん。見てくださいよぅっ!!

津田：これ…TVに画面が写せるようになってるゲームギアじゃない、どうしたの？

奥山：本誌の熱心な読者さんが送ってくださったんです。これで画面写真もしっかり撮影できて、濃い特集ができますよ！

引地：よし、ありがたく使わせていただこう。じゃあ、マークⅢはその次くらいかな。

津田：そうですね。慌てなくてもアレは大丈夫ですから。数ヵ月で市場の状況が変わるわけじゃないし。

奥山：そうそう、マークⅢとか、もうちょっと待てば入手できそうなんですよ、私。

引地：何ィ！　そうか…ユーゲーのために自腹を切って、あんなクソ高いハードを買うと言うんだな。よしよし、編集部員の鏡と呼んでやろうじゃないか。

奥山：バカなこと言わないで下さいよ。10年以上前に、幼なじみに500円で売りつけたマークⅢが、彼の家でまだ健在だと言うことがわかったんです。ほかにも、やっぱり同じように売

祝 ユーゲー2周年

りつけた、マスターシステムのソフトとか、MSXとか…。ごっそり買い取れそうなんです。

津田：物持ちがいいねぇ、その人。ナニ、ずーっと現役で使ってたの？

奥山：現役ってことはないでしょう、メインはMDみたいですよ。最近になってようやく、SSやSFCで遊びたくなったらしいです。

引地：さすが幼なじみ…。類は友を呼ぶだね。

津田：それにしてもさ、10年前500円で売ったものを、今5000円で買うわけ？ 因果な商売だなあ。

奥山：私だって、将来こんなことで使うとは思ってもいませんでしたよぅ。

引地：じゃ、ゲームギアはいいとして、ほかの特集はどうする？

津田：最近攻略ページがないですね。たしか8号の予定には入っていたはずなんだけど…どうなのかな、奥山さん。

奥山：ぎっくぅぅ。そ、そそそそうですね。FC史上もっとも極悪と言われる某RPGの攻略を、大々的にするつもりだったんですよ、ええ。

引地：へぇ。で、それはどうなったというのかな？

奥山：（わかってて聞いてるな、コイツめ…）今この対談をしてるってことで察してくださいよ〜。あたしゃ、ライターさんに逃げられるような、無能でへっぽこな編集者ですよ、ええ。夜中の3時半まで電話をかけ続けても、捕まえられませんでしたよ。ああ…次号は掲載できるといいなあ。

津田：それはもう今さら言ってもしょうがないでしょ。原稿が取れたら次で載せるってことにするしかないって。で、特集だけど、前のSTG特集ではずした、ハドソンのキャラバンの特集ってのはどうスか？

引地：うむ！ いいアイディアだ津田君。それにしよう。

奥山：じゃあ、実家から「高橋名人物語」とか「わんぱっくコミックス」とか持ってきますよ。

津田：ホント奥山さんってヘンなもの持ってるよね。

引地：なんだよ、「わんぱっくコミックス」ってのは。

奥山：うーん…見た目は普通のマンガなんですけど、中身がね、ゲームの攻略なんですよ。確か1冊単行本を持ってたはずなんですが…。

引地：だからなんで、そんなもんが取ってあるんだよ。

奥山：ご希望とあらば、「ディーヴァ」のゲームブックとかマンガとかマンガ版ゲームブックとかも持ってきますけど。

津田：…いや、いいよ。大事な宝物なんでしょ。奥山さんにとってだけだろうけど。

引地：んで、第1特集は何にしようか。

奥山：SFCにしません？ ここんところ、潮が引くように市場から消えてますし。

津田：いいっスね。それじゃ、SFCの名作特集ってことで、決定しましょう。

奥山：タイトルは「スーファミ救出作戦！ 名作の千年王国」ってのはどうですか？

引地：あいっかわらずミョーなセンスしてるねぇ。

奥山：ほっといてください。でも、最近イキっぷりが足りない気もしてるんですよ。「目をそらさずに見てごらん」の頃のヒラメキがないんです。

津田：ま、スランプは誰にでもあるって。

引地：さて、そんじゃ次号の企画も決まったし、パーッと夜通しで飲みに行こうか。

奥山：ええそうですね。何しろ2周年ですから、久しぶりにゴージャスな打ち上げを…。

津田：だから終わってないんでしょ、二人とも!! それに「ナイスゲームズ」だってあるのにさ。来月だよ、来月！ ちゃんと出せるの？

奥山：…津田さん、ツッコミ厳しいですよ、今日。

懐ゲーキャラ図鑑

アトラクションが盛り沢山のA・RPG

VOL.7 レディストーカー
～レディとコックと庭師～

描いてるん 天辰睦紀



天辰睦紀(あまたつ・むつき)：イラストレーター。ゲーム関連誌等で漫画やイラストを描いている。m.c.A・Tファンクラブ会員。ゴールデンウィークに観た映画「スターシップトゥルーパーズ」の色んな意味での強烈さが忘れられなくて、また観たい衝動に駆られる今日この頃です。


2OONEN NO WAGA OMOIWO IMA KANAETAMAE
DO
YAHHO-MEG
JEI-BEE WA DOKOJA? MOTTO MOTTOJA! DON DON MAMONOWO OOKI-KUSURUNOJA! DON
MAMONOWA TEIKOKUWO KIZUI TEWA IKENAINOKA?
NINGENWA KUNIWO TSUKU-TTE IRUDEWA NAIKA!
MUKATSUKUWA!
OMAEKOSO NANJ OKAMA DATOIU UWASAJAZO!
SOUYO-SONOTO-RI-
IYA-N
GUMOOO
UHAHAHAH KONDOWA BEB ZIKKEN DA. UHIHIHIHIH
MUKASHI MUKASHI ARUTOKORONI BEBIKITI TOIU BEBIE-BARONGA IMASHITA.
WAKU WAKU
BEBIKITI KUN NO H.N.A.SHI.
UWA~ NANDAKORE NANDAKORE UWA~

Gal GEE

① 卒業写真／美姫



ラブコメ王道路線をいく恋愛ADV

二つのタイトルがカップリングされた本作。ちょっとショボ目のグラフィックに、ラブコメの王道をいく物語の「卒業写真」は、ギャルゲーファンなら要プレイだ！

機種：PCE-SCD●ジャンル：ADV●メーカー：ココナッツジャパン
価格：8980円●発売日：94・10・28●編集部購入価格：500円●入手難易度：普通

どことなく少女マンガっぽいノリのADV

本作はかつてパソコンで発売された（物語的には）全く関係ない二タイトルを一本にカップリングしたものだ。一見すると二本も入っていてお得に感じるが、出来に関しては両方ともある意味で期待通り（？）なので安心してもらいたい。

まずは「卒業写真」。舞台は高校最後の卒業式直前。主人公は、ふとしたこと（後述）から気まずい関係になってしまったカップル。なんと、ゲーム開始時に主人公を男女から選択することが出来、双方の視点から物語を体験することができるのだ。そしてお互い、卒業のお別れの前にモヤモヤした気持ちを何とかしよう！　というのだから、ラブコメの王道のような設定といえるだろう。

一方、「美姫」の方は歴史物。伝承を元に作られた舞台劇を演じている最中に、突然過去の世界にタイムスリップしてしまった男女の物語だ。こちらも恋人未満の二人が過去の世界でラブラブな展開をみせるという、これまた少女マンガの定石のような物語。こちらは話の展開があまりにお約束過ぎて、プレイしていて退屈だった。

両作は、「みる」「はなす」などの選択肢を選んで物語が進んでいくという、由緒正しきアドベンチャーゲームだ。「卒業写真」は選択により物語が分岐する。だが「美姫」の方は、ほぼ一本道で、何を選んでも物語に大きな変化はない。というわけで、学園恋愛モノである「卒業写真」の方に注目して紹介したい。こちらは比較的凝った作りになっていて、制作者の力の入れようがうかがえるぞ。



「美姫」より。タイムスリップの話。現代にいる友人と似た人物が出てきて…。

お色気シーンはあるが、肝心の絵は…

主人公である直樹クンと宏美さんのカップル。説明書にも

「ある出来事がきっかけで大きな溝が出来た」と書かれているが、なにを隠そう、そのある出来事とは「つきあって3カ月たったからヤラせろ（要約）」と迫る直樹クンの言い分を、宏美サンが「あたしはそんな安い女じゃないわ!!（要約、脚色あり）」という具合に承諾できなかったことにあるのだ!! そりゃ気まずいわなぁ〜、なんてちょっと感情移入してしまっているのかも（笑）。豪華なことに、この押し倒しシーンはちゃんとアニメで動く。しかもボタンで飛ばせないというトドメつき。下手に総当たりで選択肢を選んでいると、回想シーンで何度も見る羽目になってしまうぞ。

　ゲーム中のグラフィックは画面写真を見ていただければわかると思うが、時代を考慮してもかなりヘボめである。飾りっ気のない質素な画面に、しょぼいグラフィック。魅力のない登場人物や、読んでてもおもしろくない物語など、さらっと見るとク○ゲーで片づけられてしまいそうな出来である。そのダメさをカバーするためだろうか、パンチラやシャワーシーンなど露骨なお色気シーンが用意されてたり（数は多くないが）、プレイしているとパッケージを手にしたときに感じた「ダメそう…」という予感は間違っていなかったんだなぁ、と思わせてくれる。

両者の視点でプレイすると面白い（かも？）

　というわけで、ゲームの出来に関しては今さら何も言うまい。「予想通り」、この一言で十分である。そういった意味では、本作のマイナスの部分をポジティブに楽しめる方ならば、という条件つきかもしれない。



「卒業写真」より、直樹の回想シーン。この後、香村宏美に拒まれてしまった直樹は…。

　「卒業写真」の方には選択肢による物語の分岐が結構あるし、直樹クンと宏美さんの両方の立場でプレイができるので、なんとかガンバって一度ずつはクリアしてほしい。こうすると、片方のシナリオではわからなかった「相手の心情」が理解できるので、プレイも面白くなるはずだ。この「両方の立場でプレイ」というのが、このゲームの本来の企画意図だったのだろうし。まあ、正直「二回目をプレイする気になれない」人の方が多いと思うが…。

　最後に。キャスティングを見ると、岩永哲哉や白鳥由里などが名を連ねており、一見すると豪華声優陣とも思える。しかし、これに騙されてはいけない。実はゲーム中であんまり喋らないのだ。たまに緊迫したシーンだけ突然喋り出すので、逆にこちらが動揺するくらいである。せめてもの救いは、直樹クンに押し倒されたときに抵抗する白鳥由里さんの迫真のボイスを聞ける、ということぐらいだろうか。

　シナリオ的には特筆するほど面白くはないものの、もろに青春ドラマ臭いシナリオや、卒業間際という舞台設定などはプレイしていて不覚にもグッとくるところがあった。もっとギャルゲーらしいものを期待していたのに内容はそれほどでもなく、意外と真っ当なゲームぶりにちょっとガッカリだ。まぁ、ギャルゲー度は低いものの恋愛ゲーの雰囲気を楽しめるので、そういった面では十分に評価できるといえるだろう。

ギャルゲーチェック

かわいさ	55
お色気	60
感情移入	50
ストーリー	45
ゲーム性	25

ふつうです

どことなくパチンコの液晶画面を思わせるキャラデザインや、パンチラ・パンモロがオヤジ臭くて泣かせる。「白鳥さんの迫真の声は○○というアニメでも聴けます」とかいうツッコミは受け付けません。



Gal GEE

②ドラゴンハーフ

原作ファンなら納得！ドタバタコメディのギャルゲー

見田竜介原作のマンガをもとにしたボードゲーム「ドラゴンハーフ」。本作は、原作の設定をきっちり生かした内容で、ファンなら買いのゲームといえるだろう。

機種：PCE-SCD●ジャンル：ボードゲーム●メーカー：マイクロキャビン
●価格：7800円●発売日：94・9・30●編集部購入価格：780円●入手難易度：易しい

原作はファンタジー世界が舞台のドタバタコメディ

本作は、一昔前にドラゴンマガジン誌上で連載されていた人気マンガをゲーム化したものである。ここで、原作を知らない人のために軽く内容に触れておくことにしよう。竜（母）と人間（父）とのハーフである主人公のミンクというドラゴンハーフの女の子が、憧れの人気アイドル、ディックソーサーと恋愛関係になりたいがため、人間になれる秘薬「ピド・ポーション」を探して旅をするという、実にRPGライクな物語である。内容はギャグありシリアスありの、なんでも来いのドタバタコメディ。原作のマンガはすでに完結しており、7巻（愛蔵版は3巻）まで発売されているので、気になる貴兄は書店へレッツゴーだ。

さて、肝心のゲームの方なのだが、かつて同社から発売されたパソコン版とは完全に別物（面影は残ってはいるが）。両作とも原作の持ち味を生かしたコミカルなゲームとして仕上がっているが、RPGであったパソコン版に対し、PCエンジン版は最大4人まで参加できるボードゲームになっている。

四人プレイで進行するRPG風味のボードゲーム

プレイヤーは四人一組のチームを動かしゲームを進めていく。足りないプレイヤーはCOMが動かすので、ゲームは常に4チームで行われる。そして自分の番が来たらサイコロ代わりのカードを選び、出た数字の分だけコマを進め、止まったコマによってイベントが起こる、という風にゲームは進行していく。

止まった先が赤いコマならモンスターとの戦闘、青いコマならクエストの依頼を受けることができ、場所によってはショップで買い物ができる。黄色いコマは、お邪魔キャラに同行されたり、体力の回復する温泉があ



マップ画面。「むずかしいモード」では、対戦相手と同じマス目に止まると戦闘になる。

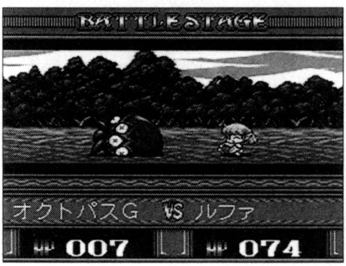
ったり、お金を落とすハプニングが起こるなど、良くも悪くもいろいろなイベントが起きるコマだ。

　このように、マップ中を進みながら、人と出会ってクエストを受け、それを達成すると経験値＆報酬がもらえるというシステムになっている。また、戦闘によっても経験値＆お金を得ることもできる。そして、経験値でレベルが上がり、お金で武器や防具、アイテムを購入することでパーティは強くなっていく。最終的には三種の神器を集め、大魔王アザトデスを倒すのが目的だ。

テンポは悪いが、原作を生かしたノリで◯

　さすが昔からビジュアルには定評のあるマイクロキャビン。グラフィックに関してはメチャクチャに気合いが入っていて相変わらず美しく、オープニングから魅せてくれる。声優陣も豪華で、有名な三石琴乃、レアな國府田マリ子など多数出ているが、全体的にあまり喋らないのでそういった目的の方は購入を見合わせた方が良いだろう。

　実際にプレイしていると、ボードゲームというジャンルのせいもあるだろうが、テンポが悪くてイライラすることが多くてツライ。それに加え、世界観的な敷居の高さというか、キャラの個性が強いので、友達が集まったときなどのパーティゲームとして使うにはかなりキツイだろう。とはいってもボードゲームなので、一人でやるってのもかなり寂しいが。



赤いマス目に止まると、モンスターとの戦闘になる。個性的なキャラたちが繰り出す技が笑える。

　だが、このゲームのすごいところは、アイテムやクエストなど原作の世界観を徹底的にそのまま使っており、「トロの剣」や「ライトニングチョコ」などプレイしていて懐かしくなり、思わず側にある単行本に手が伸びることばかりなのである。

　このように、原作を知っているプレイヤーにとっては全編通してニヤリとさせられることばかりなので、原作ファンでその昔に買い逃した方は、これを機に是非ともゲットしよう。原作を知らない方も、見田竜介の半裸ギャルを経験してみてはいかがだろうか。

　ただし先にも述べたが、この手のキャラゲーの宿命というか、ファン以外の人には入り込めない部分が多々あるのは覚悟してもらいたい。知らない人がプレイするとかなり突き放される内容であるのは事実だ。できるなら、ソフトを買ったその足で単行本も購入することを強くお勧めする。

パソコン版「ドラゴンハーフ」って、どんなゲーム？

　ここで少しパソコン版の方も紹介しよう。話の大筋にはあまり変化がなく、相変わらず三種の神器を揃えてアザトデスを倒しピドポーションで人間になるというものだ。ミンク、ルファ、ピア（＆マッピー）のパーティで冒険をし、遭遇したモンスターとカードバトルで戦い、経験値を稼いで成長していくという純粋なRPGである。PCエンジン版の戦闘シーンは、パソコン版のそれを思い出させる作りになっている。また、「マーリル」というオリジナルキャラがデビューしたのも元々はパソコン版だ。PC-98とFMタウンズで発売されており、タウンズ版のみ戦闘シーンで喋る（9821版は…？）。一時期の人気でOVAなども発売されているので、チェックしてみるとより一層ゲームを楽しめるはずである。

ギャルゲーチェック

かわいさ	70
お色気	80
感情移入	45
ストーリー	50
ゲーム性	70

よくできました

絵柄は完全に好みの問題。全体的に見田竜介キャラは露出度高いのでお色気度高し。ただ、ゲームのテンポが悪いのはいただけない。原作が好きなら絶対にパソコン版をやれ（曲がカッコいいんだ）。

ドラキュラⅡ～呪いの封印

●発売日：87・8・28 ●メーカー：コナミ ●ジャンル：アクション

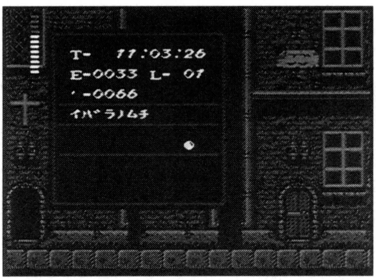
ゴシックホラーアクションゲームの続編は新機軸の意欲作！

ドラキュラ住まう古城を舞台にした「悪魔城ドラキュラ」シリーズ。その2作目は、RPG的な要素を加えたゲームになって登場した。

前作の良さを継承した意欲作

「悪魔城ドラキュラ」は、ディスクシステムの草創期に発売された傑作アクションゲームだ。

「悪魔城」という、閉鎖された空間がプレイヤーに閉塞感を与え、異質で不気味な敵キャラクターは倒さねば自分が殺されるという切迫感を喚起する。これだけなら陰鬱なゲームになってしまうが、アップテンポのBGMが闘争心をかき立てることで負の感覚は相殺され、プレイヤーは恐怖と爽快感を味わえた。蝋燭や壁を壊すとアイテムが出現するのは世界観にそぐわないが、ゲーム性という観点からはやむを得ない措置だろう。



ステータス画面。経験値やアイテム欄があったりと、前作とは違うものに生まれ変わった。

ゲーム性。そう、この作品はゲーム性が非常に優れていた。単純なボタン操作の割に奥深いアクション、巧妙に配置されトリッキーな動きを見せる敵キャラ、そして前述した画面から漂う世界観。こうした要素がうまく融合していたので、ユーザーから高い評価を得、次々とプラットフォームを変えながら後継作が発売された。そしてそのたびごとに期待を裏切らず、常に高いレベルを維持している。

そして今回紹介する「ドラキュラⅡ 呪いの封印」は、前作のいい部分を継承しつつ、更なる高みを目指した意欲作だ。前作の成功に甘えず、更なる進歩を試みたコナミの姿勢には拍手を送りたい。

時間の概念の導入によって怖さ倍増

ストーリーは前作の続きで、衝撃的なラストから7年の歳月が流れている。舞台は再びトランシルバニア、主人公は当然シモン＝ベルモントその人だ。ドラキュラと壮絶な戦いを繰り広げたシモンの体はボロボロだった。背中の呪われた傷が彼の肉体を蝕み、死期が近づいていることを悟る。一族の墓の前で生涯を振り返るシモン。そこに不思議な女性が現れ、ドラキュラが復活を始め肉体の五つの部品が地上に現れることを告げる。また肉体の力が弱いうちに焼き払

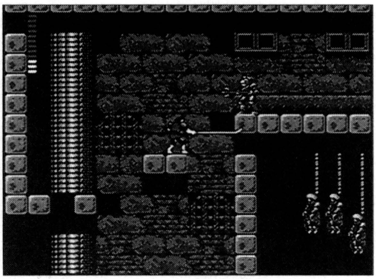
うことでドラキュラ伝説に終止符が打たれ、シモンの呪われた傷も癒やされるらしい。こうしてシモンは再び戦いにその身を投じるのだった。

本作はアクションゲームだが、前作とは異なり、RPG要素が追加されている。敵を倒すことで経験値を得てレベルアップし、レベルアップするとヒットポイントなどが増加する。これはアクションが苦手な人にも遊んでもらうためで、敷居を低くするための改善といえる。

謎解きの要素も加えられ、ドラキュラの遺骸を見つけるには、町で情報を集めたりアイテムを適切に使わねばならない。アイテムは敵を倒して得られるハートで購入でき、シモンの武器も「皮の鞭」から「炎の鞭」などへパワーアップする。こうした変更にともないセーブが可能になっている。しかしセーブされるのはレベルとアイテムだけ。ハートはゼロになるしスタートするのは必ず最初の町からだ。これは不必要に簡単にしないための防御措置だろう。

時間の概念が追加された点も、本作の魅力に一役買っている。昼間は人が行き交う平穏な町が、夜には魑魅魍魎が跋扈する異世界に変貌する。また、昼間は日の光で弱体化している怪物たちは、夜になると本来の力を取り戻すのだ。同時に得られる経験値も高くなるので、レベルを上げるなら夜の方がいい。

アクションは前作をうまく引き継いでいて、ゲームバランスは抜群だ。しかし、難易度が高いことには変わりがないので、自信のない人は手を出さない方が無難だろう。



敵の城内。骸骨がぶら下がっていたりするなど、雰囲気は前作を踏襲していてイイ感じだ。

前作を大きく上回るのは不気味な雰囲気が強化されたこと。天井からつり下げられている白骨死体や薄暗い墓地などのグラフィックは前作以上の怖さを与えてくれる。何より、昼と夜が入れ替わるときの「そして戦慄の夜が訪れた」や「悪夢のような夜が明けた」というメッセージ。こんな短いものなのだが、プレイヤーの心境とマッチしているので言葉以上の効果を上げている。

新しい試みは評価したいが…

本作は、シリーズ作の中では比較的低評価だ。それはRPG要素の追加がプラスであるのと同時に、マイナスにもなってしまったからだろう。

普通のアクションゲームでは、うまくなればなるほどボスを短時間で倒すことができ、自分の腕前の向上を認識できる。また、サクッとプレイできるので気分転換などに丁度いい。

しかし本作は長いのだ。とてもではないが、ノーセーブでクリアする気にはならない。一方、セーブしてしまうとそれ以前のボスとは対決できず、上達したという自己満足がない。つまり、RPGの要素を取り入れたために、アクションゲームにおける爽快さが減じてしまっているのである。この結果、やや中途半端な感じがするのは否めない。

しかし、前述したように単純な続編にしなかった姿勢は評価したいし、本作をたたき台にすることで後のシリーズ作品のクォリティが向上したのだ。

例えば、最新作のプレイステーション版。これも本作同様にRPGの要素を取り入れたが、ストーリー性を強化したことでドラマチックにストーリーが展開するし、アイテム探しも楽しめる。こうして本作では付け足しだったRPG要素の方をメインに据えることで、傑作といっていい作品に仕上がっている。このように他のシリーズ作品をプレイしてから本作を遊ぶと、ルーツ探し的な感覚が楽しめるに違いない。

私の懐ゲー

「ゲームは子供のおもちゃ」？ いやいや、とんでもない！ 「大人になってから」ゲームにハマる人だっているのだ！ そんな人生の変わり方、ちょっとほのぼのな「懐ゲー」をお送りしよう!!

世の中には、こんな通説がある。「歳をとってからのハシカは症状が重い」…と。これは言葉通りの「ハシカ」だけじゃなく、どちらかというと、「歳を取ってから覚えたアソビは質が悪い」という意味で使われているような気がする。

本誌読者の平均年齢は約22歳。ほとんどが、子供の頃からゲームに親しんできた層だと思うが、中にはつい最近、道を誤るようにゲームに熱中したユーザーもいるのだ！ その一点集中の情熱ぶりをとくとご覧あれ!!

☆いつも楽しく拝見しています。創刊号からの読者です。…実は46歳になりました。こんな歳でもゲーム歴はPSからですから、ほんの5年くらいでしょうか。前置きはさておき、ご期待の「私の人生を変えたゲーム」のお話をいたしましょう。それはFCソフト「モンスターメーカー　7つの秘宝」(以下、MM)です。

私がこれをはじめて手にしたのは、PSも発売され、ゲームの主流が32ビット時代へと大きく変わろうとしていたころのことでした。そんなある日、FCソフトの投げ売りコーナーで、新品なのに安かった（980円）ことと、パッケージの絵が私好みでかわいかったことで、迷うことなくMMを買ってしまったのです。

苦難の日々はそれから始まりました。元々ゲームの素養がない私には難しすぎたのか、春先に始めたゲームは、秋を迎える頃にようやくエンディングを迎えられたのです。クリアするまでの時間は300時間以上。その頃の私はまるで「ゲームおたく」そのものでした。毎日ゲームの攻略のことが頭を離れることはなく（仕事中も！）、元からの趣味でやっていた菜園は、荒れ果てて見るも無残でした。

それだけに、ついにたどりついたエンディングは涙なくしてみることはできませんでした。お話も良かったのですが、なにしろ苦労が多かったので…。

そして、その後一本目のそのデータで一応クリアはしたものの、その時の心残りを解消するために、私は次から次へと同じ中古ソフトを買い求めたのです。今、18本のMMのカセットがありますが、一本一本にはそれぞれ私にとってのゲームを進める上でのテーマがあり、それはそれは尽きないものがあります。ああしたらこうしたら…のイロイロな思いを残しているうちは、まだまだゲームをやり続けることでしょう。そして、18本のカセットすべてが消し去りがたいデータでいっぱいになった時、私はまた新しいカセットを探すことでしょう。（千葉県　吉田晴英）

このお手紙と共に、編集部に送られてきた荷物には、吉田さんが所持している18本のMMの写真、



吉田さん秘蔵のMMのすべて！　よく見ると、1本1本に名前とレベルなどが書き込まれている。

吉田さんご自慢のデータの一部やLV7までの進め方、最終ダンジョン攻略から感動のエンディングまでを収めたビデオテープ、攻略のヒント語録…と、とにかく盛りだくさんの資料がぎっしりとつまっていた。しかも、編集部にソフトがないといけないから…と、秘蔵の1本をも同封してくださった（しかも名前が「ユーズド」になっている！）。

　そんな吉田さんに、お電話でちょっとお話をうかがってみた。

『晴耕雨ゲー』のゲームライフ

編集部（以下、編）：最初は、ゲームに対してどんな印象をお持ちだったんですか？

吉田さん（以下、吉）：子供たちにFCを買った時も、別にゲームに理解があるというわけではなくて、単に他の子供が持っているから、という理由でした。

編：お手紙に「菜園」と出てきましたが、こちらは、お庭の一角にあるような？

吉：いえ、100坪くらいありますよ。だから本当に、毎週でも手を入れてあげないと、ダメになってしまうんです。それを、MMに出会った年は、春から秋までほっときっぱなし。もう、草がぼうぼうになってしまいました（笑）。

編：今では趣味を両立されてるんですか？

吉：「晴耕雨読」といいますよね。私の場合もまさにその通りで、晴れた休日には菜園に手を入れ、雨であればゲームに勤しむ…。「晴耕雨ゲー」といった過ごし方をしています。天気がどちらでも、本当に楽しめる趣味なんですよ。一時ほどではないにしても、今もずっとこのソフトをプレイしてます。本当に、よくできたソフトだと思うんですよ。ですから、一人でも多くの方に素晴らしさをわかっていただきたくて…。私の育てた最高レベルのソフトを3本、サブキャラもそれぞれ変えたものを、ぜひ読者さんにプレゼントしてもらえませんか？

編：えっ、いいんですか？　そんな大事なソフトを3本も頂いて。

吉：もちろんです。差し上げれば、また一から育てる楽しみができますから。ただ、私は何分、ほかのソフトを知りませんので、比較で語れないんです。もしかして、この情熱や思い入れが、一人よがりのものなんじゃないか、というのが、とても不安です。ぜひ、プレイされた方のご意見が伺いたいです。



編集部に送ってくださった資料の１つである、現物のソフト。勇者の名前は「ユーズド」だ！

　お電話でお話をうかがった感じでは、温厚なお父さん、という印象の吉田さん。小学校5年生と6年生のお嬢さんがいらっしゃるそうで、やはりゲームがお好きとか。「新しいとか、絵が綺麗とかには靡かない質で、「FF」も「Ⅶ」より「Ⅴ」の方が面白いといって、そちらばかりプレイしてます。親に似たんですかねぇ」、と漏らされたのが何ともほほえましかった。

　いつもの沸騰直後の熱さとは、ちょっと違った今回の「懐ゲー」。でも、この「ほのぼの」とした中にも、若い読者さんには決して負けないMMへの情熱を、感じ取ってもらえただろうか？

「私の懐ゲー」コーナーでは、様々な「尋常でないほどのめりこんでる」ゲームに対するお便りを募集中です。なぜかあまり「このゲームで人生が変わった」というタイプのお便りが少ないのですが、そういうのでもOKです。どんどんご応募ください。

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1MGビル
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
「私の懐ゲー」係

どうせ買うならこれを買え！

USED GAMES Pick Up!

今月の一本

1998 SUMMER **Lineup**

SUPER FAMICOM●THE ATLAS **GAME BOY**●ウィザードリィ・外伝Ⅰ 女王の受難
MEGA DRIVE●ゴールデンアックス **FAMICOM**●千代の富士の大銀杏 **PC ENGINE**●スプリガンmarkⅡ

SUPER FAMICOM

THE ATLAS

メーカー：パック・イン・ビデオ／価格：10800円／ジャンル：シミュレーション／発売日：95・3・24／1人プレイ専用

はてなき大海を踏破し、全世界の地図を作り上げろ！

アートディンクから発売された名作パソコンゲームのSFC移植版。シックで渋めの作りが光る、大人のための遊びがここにある。

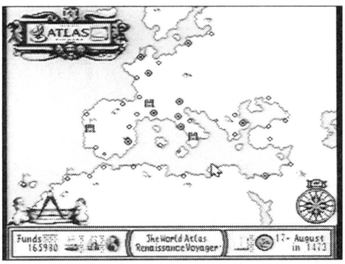
奥の深いシステムの世界探検ゲーム

「ジ・アトラス」は、同名のパソコンSLGのSFC移植版だ。パソコン版を制作したアートディンクは、80年代後半に日本版「シムシティ」とでもいうべき『A列車で行こう』、高校野球を題材にした「栄冠は君に」などの良質なSLGをリリースし、根強い支持を集めたメーカー。このソフトも発売時には高い人気を呼んだ一本だった。

プレイヤーはポルトガル国王に任命された商人となり、提督たちを指揮して数々の航海を行っていく。特徴的なのは、プレイヤーが提督となるのではなく、そのスポンサーになるということ。従って航海そのものは自動的に行われ、プレイヤーが介入することはできない。代わりに求められるのは、人材の使い方と商人としての才覚だ。

ゲームの目的はまだヨーロッパ人が知らない地域がどうなっているかを明らかにしていくこと。いちおう、国王の依頼はアフリカ航路の探検なのだが、北極海だろうが、大西洋だろうが、とにかく未知の領域を探検していけば評価を受けられるので、プレイヤーは自分の興味の赴くままに世界を探検していけばいい。

ただ、プレイヤーによっては、この自由度の高さゆえに、最初、何をしていいのかわからなくなる人も出るかもしれない。とくにこ



マップ画面。ここで航路などを決めていく。シンプルな画面構成だが、いかにも「中世ヨーロッパの世界地図」といった感じで、雰囲気は満点だ。



新しく発見した動物も地図に書き加えられる。海にも伝説の海獣などが潜んでおり、これを探し出すのが本作の醍醐味のひとつといえるだろう。



の作品はリアルタイムシミュレーションなので、ゲームを始めてから「さて、どうすればいいのかな」などと悠長に取扱説明書を読んでいると、あっという間にゲーム内の時間が経ってしまい、国王から「まるで進んではおらんではないか」というお叱りを受けてしまうのだ。その意味では、やや敷居の高いゲームといえるかもしれない。

ひとたびコツを掴めば、ハマること間違いなし

だが、最初のハードルを越えると、世界全図が出来上がるまで、コントローラを置けなくなるほどの、とんでもないハマリ性を持っているのだ。

なにが面白いといって、「ジ・アトラス」では、現実の地形を再現するのではなく、提督たちの証言によって、地形がどんどん作られていってしまうことだ。たとえば、アフリカ沿岸に探検隊を派遣したら、突然、大西洋に突き出した半島に行く手を遮られてしまったり、といったことが起こるのだ。ほかにも、グリーンランドらしき島とカナダ北西部が陸続きになっていたり、カリブ海らしき場所に大陸が割れたのかと思うほどの巨大な島々が乱立したりと、それはもう奇妙奇天烈な世界地図が出来上がっていくのである。

そして、この珍妙な地形を受け入れるか否かはプレイヤーの自由なのである。もし、「そんなところに陸があるはずない！」と思うなら、報告を信じなければいい。そして同じ場所に再度探検隊を赴かせてみる。すると、さっきとまるで違う報告がなされてきたりするのだ。つまり、このゲーム、目的は世界全図を作ることなのだが、完成したときの地形は、プレイするたびに違うのである。どんな地形をつくるか、じつはこのゲームは、大航海時代という設定を利用した地形デザインゲームなのである。

このゲームは、クリアをひたすら目指して突っ走るのではなく、もっと腰を落ち着けて楽しみたい。それこそいい酒でも片手に（やはりここはそれっぽくラム酒かポートワインあたりで決めたい）、秋の夜長を費やしてじっくり優雅に楽しんでこそ、真の面白さを味わえる。まさに大人のための最高のエンターテインメントなのである。

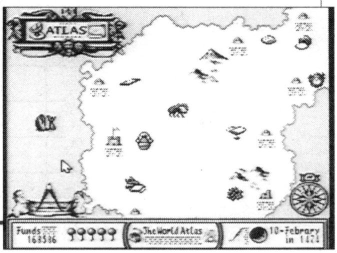
最初の一時間を切り抜ける方法教えます

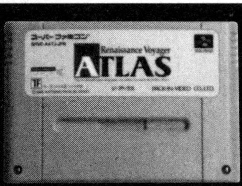
ゲームの序盤では、経済的な基盤を確立するのが大切だ。そのためには利益率の高い航路を開いておく必要がある。

交易の基本は、取扱説明書によると、「価値のある特産品を長距離運ぶこと」とあるが、これは序盤では、そうそううまくいかない。長距離輸送に耐えるだけの船舶がないため、ただ赤字を稼ぎ出すだけになってしまうのだ。そこで、近場を利用した短距離輸送で資金を稼いでいこう。まずは、地中海沿岸部に目を向け、宝石や贅沢品など、価値の高い交易品を扱っている場所に目をつけ、2～3箇所に商館を設置する。そこからロンドン、ブルージュ、コンスタンチンなど人口の多い都市へ産物を運ぶのだ。おススメは、トパーズを扱っている黒海沿岸のターナや銅を産出するバルナあたりからコンスタンチンへ結ぶルートや、ロンドンの絹をリスボンやブルージュに運ぶ航路だ。また、カサブランカの乳香もおいしい。

探検隊の派遣に関しては、最初からあちこちに船団を派遣するのは避けたほうがいい。優れた提督を2人だけ選び、それぞれを南方と西方に派遣するぐらいに止めておこう。なお、西方探検はダブリンを拠点に、北から回り込むのが無難。直接大西洋を超えるのは、数年経って、性能のいい船舶が登場するのを待ってからのほうが効率的だ。

地図を拡げれば、国王の援助金が増えるので、2人には徹底的に働いてもらおう。





編集部購入価格	1000円
入手難易度	易しい

★おすすめポイント
PCエンジンでも発売されたが、こちらのSFC版をおすすめしたい。ニンテンドウパワーのラインナップにあがっているので安価に購入できるのが○。宝の地図を自分で作っているような感じがして楽しいぞ。

★発売当時の評価
やはりというか、敷居の高さを指摘した記事が目立った。しかし、本作のオリジナリティを支持する人も多い。

ウィザードリィ・外伝Ⅰ　女王の受難

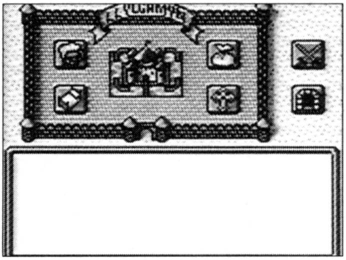
メーカー：アスキー／価格：4635円／ジャンル：RPG／発売日：91・10・1／1人プレイ・通信機能対応

腰を据えてじっくりヤリこめる、本格3DダンジョンRPG

『ウィザードリィ』の、ゲームボーイ版第1弾。忠実に受け継がれたシステムと世界観のもと、本格的な迷宮探険が楽しめる。

あの傑作RPGがゲームボーイに登場！

「ウィザードリィ」といえば、まだ家庭用ゲームの主流がパソコンだった時代から続く、RPGの名作だ。これまで様々なハードで発売され、最近ではプレイステーション用に新作が登場した。そのゲームボーイ版第一作となったのが、ここで紹介する「ウィザードリィ・外伝Ⅰ　女王の受難（以下、外伝Ⅰ）」だ。ストーリーはゲームボーイ用に新たに書き下ろされ、システムや世界観はオリジナルから忠実に継承された作りになっている。ゲームの舞台は、初期のシリーズ作品と同様の「リルガミン市」で、そこには「ギルガメッシュの酒場」、「ボルタック商店」、「カント寺院」といった、シリーズのファンならばお馴染みの店や施設が軒を連ねている。

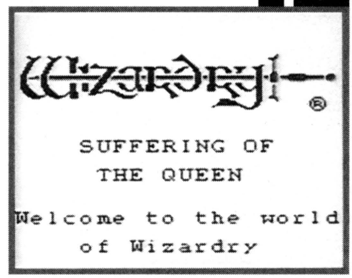


スタート地点であるリルガミン市。まずは「訓練場」で冒険に連れていくキャラクターを作ろう。通信機構を使ったキャラクターの転送もここで行う。

また、一歩ダンジョンに足を踏み入れれば、これまたお馴染みのモンスターたちや、ピットにテレポーター、ダークゾーンといった数々の罠が待ち構えている。ゲームボーイの小さな画面で、これほど本格的な「ウィザードリィ」ができるということだけで、思わず感動してしまう。

しかも、一つのダンジョンをとことん探索することが目的のこのゲームは、一旦中断しても、ストーリーがわからなくなったり、特定のポイントからやり直さなくてはならなくなる、といった心配もない。気軽に始めて気軽にやめられる、ゲームボーイにぴったりなRPGでもあるのだ。

また、通信ケーブルでデータのやり取りができるところも、ゲームボーイ版ならではの面白さといっていいだろう。これによって友達のキャラとパーティーを組んだり、アイテムやお金の交換などが簡単にできるようになっている。



やりごたえ充分！これぞ「ウィザードリィ」

この「外伝Ⅰ」は、確かにゲームボーイの特性を活かし、いつでもどこでも手軽に楽めるゲームとなっているが、内容まで「お手軽」になってしまったわけではない。従来のシリーズ作品が持ち続けていたストイックなゲーム性は、まったくといってよいほど、損なわれていないのである。

作ったばかりのキャラクターはこれでもかというほどに弱く、実に簡単に死ん



ダンジョン画面。モノクロ画面というシンプルさが、ダンジョンの暗さや怖さを増幅させている。魔法で平面マップを呼び出すことも可能。

でしまう。そのため、何度か戦闘を行い、経験値を溜めてはこまめに地上に戻り、レベルを上げていかなくてはならない。さらに、そのフロアを踏破するべくダンジョン奥地へと進めば、シュートやテレポーターなどの罠によって、下の階に落とされたり、いずこともしれない場所へと飛ばされてしまい、元の場所へ帰るだけでも一苦労させられてしまうのだ。また、苦労の末モンスターを倒して宝箱を見つけても、罠の有無やその種類を調べ、それを解除しなくてはならない。しかも罠外しの専門家であるシーフでさえ、確実に罠を外せるとは限らず、時には解除に失敗して、パーティ全員がひどいダメージを受けることもある。

地道にコツコツとレベルを上げ、お金を貯めてより良い装備に買い換え、そのフロアを調べ尽くしたら、いよいよ次のフロアへと向かうわけだが、そこでキャラクターたちを待ち受けているのは、さらに凶悪さを増したモンスターたちと、陰険さを増した罠や仕掛けの数々なのだ。…これぞまさに「ウィザードリィ」の世界。

本作は「外伝」という位置づけだが、シリーズ一作目の雰囲気を見事に継承し、プレイヤーが全力でぶつかっていける、やりごたえ充分の迷宮探険を楽しめる一本といえるだろう。

秘技!! キャラクター大増殖

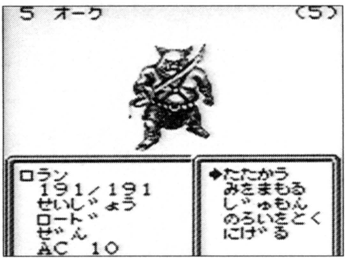


このゲームには、通信機能を使った、ちょっと便利な裏技が存在する。キャラクターやアイテム、お金を、やろうと思えば無限に増やすことができるのである。

ただ、これを行うには、『ウィザードリィ』のソフトが入ったゲームボーイが2台必要になる。友達と二人で持ち寄るのが良いだろう。2台のゲームボーイが用意できたら、通信ケーブルでそれらをつなぎ、どちらかからもう片方に任意のキャラクターを転送する。そして転送中の状態になったら、キャラクターを送った側のゲームボーイの電源を切ってしまうのだ。それでもキャラクターを受け取る側の画面には、そのキャラクターを受け取るかどうかのメッセージが出てくるはずなので、それを受け取って、やはり電源を切ろう。こうするとアラ不思議。再び電源を入れた後には、両方のゲームボーイに、最初に送ったキャラクターのデータが残っているのだ。

死亡したキャラクターを確実に復活させられるとは限らないこのゲーム。こうしておけばいざという時のためのバックアップデータとすることができる。また、当然そのキャラクターの持つアイテムやお金もそのままコピーされるので、これを何度も繰り返すことで、アイテムやお金をどんどん増やすことも可能なのだ。

お金に困ってどうしようもない人や、レアなアイテムがどうしても手に入らない人、愛着あるキャラクターをどうあっても失いたくない人などは、試してみるといいだろう。



戦闘画面。キャラクターの特性を生かして戦おう。ちなみに宝箱は、たいてい罠がかかっている。罠を解除できるキャラは必ず連れていくようにしよう。



編集部購入価格	3980円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント

FC版と比べると高難度に感じるが、それがかえってイイ。また、GBのモノクロの画面が「ウィザードリィ」の世界にマッチしていて、雰囲気も満点といえるだろう。

★発売当時の評価

オリジナルの雰囲気を踏襲した内容で高評価を得ており、現在でも中古価格が高い。ここからも人気と評価の高さがうかがえるだろう。

MEGA DRIVE

ゴールデンアックス

メーカー：セガ／価格：6000円／ジャンル：アクション／発売日：89・12・23／2人同時プレイ可

剣、魔法、そして己の肉体を武器に、襲い来る敵をなぎ払え！

ファンタジー世界を舞台に繰り広げられる激闘！　アーケードで一世を風靡した、往年の傑作ACTのメガドライブ版を徹底紹介！

二つの世界を行き来するRPG

80年代後半にセガが発売したアーケードゲーム「ゴールデンアックス」は、当時としては珍しい、横スクロール型のアクションだった。剣と魔法のファンタジー世界を舞台に、神の作りしゴールデンアックスを奪ったデス＝アダーを倒すべく、三人の戦士が敵をなぎ倒していくという内容で、キャラクターのアニメパターンの多さや、作り込まれた世界観、ゲームバランスの良さなどがウケて、大ヒットを記録した。

そして、先のアーケード版をもとに、89年12月にメガドライブへ移植して発売された。このメガドライブ版、敵に対してキャラクターの軸を合わせづらく、攻撃がうまく当たらなかったりと、アーケードに比べると完成度は少し落ちる。だが、途中でやられても、何度でも挑戦してしまうほどの熱中できる作りになっているのだ。では、次の項から攻略のポイントを紹介していこう。



アックスの魔法が炸裂！　本作が登場した当時は、このド派手な演出に驚かされたもの。キャラクターによって魔法のエフェクトは違う。

完全攻略への道！ ～基礎編～

難易度の高いこのゲームをクリアするための重要ポイントは二つ。

まず『ゴールデンアックス』は、体力を減らしての無敵技や、STGのボムのような、危険回避技が無い。そのため敵に倒されたら、焦らず上か下へ逃げるか、垂直ジャンプからの攻撃でその場を凌ぐようにしよう。

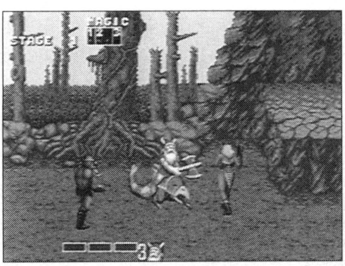
次に、敵への攻撃について。通常この手の横スクロールアクションは、敵をまとめて倒すことができるのだが、このゲームではタイミングが非常に難しい。一体を攻撃している間に、重なっているはずの敵に攻撃を食らう、なんてのは日常茶飯事なのだ。したがって、攻撃をする時は、ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃をうまく使って、画面の両側に敵を飛ばすようにし、右を倒したら左といったように交互に攻撃する。こうすれば、ダメージを最小限で食い止められるはずだ。



完全攻略への道！ ～応用編～

①全ての攻撃において突出した能力を有する、ドワーフ ――ギリウス

彼は、リーチが長く、当たり判定の良い攻撃、魔法の使い易さ、ダッシュ攻撃



ギリウスが乗っている動物は、尻尾による攻撃を繰り出す。この他にも、火を吐くレッドドラゴンなどがいる。動物をうまく使いこなしていこう。

完全制覇！燃えろDUELモード！

君は、デス=アダー軍を相手に生き残れるか!?

メガドライブ版の「ゴールデンアックス」には、「THE DUEL」という、モードがある。これは、体力の続く限り、デス=アダー軍と戦い、勝ち抜いていくモードで、全12試合で構成される。このモードは、魔法を使うことができず、体力が回復しない。したがって、生半可な腕では勝ち抜くことができないのだ。そこで、このデュエルモードを攻略する際に重要となるポイントを紹介しよう。ぜひ、これを読んでチャレンジしてみてほしい。

①1～5試合目

ダメージが蓄積するこのモードでは、無駄なダメージを受けてはいけない。序盤のこのあたりまでは、ダッシュ攻撃を繰り返し、無傷で切り抜けよう。

②6試合目

このモードの第一関門。レッドドラゴンに乗ったアマゾネスが2体出てくるステージで、ここをどれだけ少ないダメージで抜けるかが、この後に響いてくる。ポイントは、2体をほぼ同時にドラゴンから落とすこと。1体落としただけでは、せっかくレッドドラゴンを奪っても、もう1体に落とされてしまうからだ。この際、なるべく片方に時間差をつけて落とし、ドラゴンを奪おう。敵のダッシュ攻撃をくらわないようにすれば、後は楽勝。

③7～8試合目

このあたりに来ると、かなりしんどくなってくる。7試合目の黒い3体は、敵との軸をうまくずらし、ジャンプ攻撃でしとめていく。距離が開いてる時は、ダッシュ攻撃を当てていくようにしよう。8試合目の、ピンク色の盾と剣を持ったスケルトン戦は、まず、一体をダッシュ攻撃で弾いた後に、もう一体を、逆方向に吹き飛ばす（ジャンプ攻撃でも近距離ダッシュ攻撃でも可）。その後はタイミング良く、交互にダッシュ攻撃を繰り返そう。



④9試合目以降

ボスクラスの敵が出てくる9試合以降は、ここまで来た人なら、クリアできるはず。攻撃の基本はダッシュ攻撃。これをうまく使ってクリアするのだ。

の判定強さなどから、おそらく三人中一番扱いやすい戦士である。メインとなるのは、魔法の使い方と、ダッシュ攻撃。ダッシュ攻撃は、比較的リーチがあり、攻撃判定の出も早い。敵が現われたら、まず一発攻撃を当てて距離を離し、他の敵を相手にするなど工夫して戦っていこう。ポーション（魔法を使う時に必要になる）四つで最高レベルになる魔法は、威力こそ低いものの、すぐにレベルが上がるので、やられそうになった時やボスとの戦闘の時など、ここぞと思ったらすぐ使っていこう。

②素早い動きで敵を翻弄し、強力な魔法を使うアマゾネス ——ティリス

彼女の攻撃はリーチが短いので、無理に戦いに行くと反撃を食らってしまう。そこで、ダッシュ攻撃を中心に戦っていこう。ティリスのダッシュ攻撃は飛び蹴りで、リーチが長く、技の出も早いため、これで敵を倒し、その間に距離を取るようにして、また攻撃を繰り返すといい。そして彼女の一番の魅力は、強力な魔法だ。最高レベルまで達すると、ザコ敵のほとんどは一撃で倒れてしまう。ただ、ポーションが大量に必要なので、連発はできない。強力なボス戦に使ってザコを一掃し、じっくりとボスと戦うのに使おう。こうすれば、囲まれる心配が無く、ボスとの戦いに集中することができる。

③上級者向けのテクニカル魔法戦士 ——アックス

彼は三人の中で一番扱いが難しく、クリアしづらい。というのも、「ゴールデンアックス」で一番有効な攻撃方法であるダッシュ攻撃が、ショルダータックルのためリーチが短く、当てづらい。したがって、攻撃を仕掛けても逆に反撃をくらうことが多いのだ。ダッシュ攻撃を当てるためには、他の二人よりもワンテンポ遅く攻撃ボタンを押すようにしよう。それでも、相手のリーチのほうが長い場合は、ハイジャンプ（ダッシュ後ジャンプ）で斬りにいくといいだろう。

魔法は、それほど威力がないので、ある程度レベルが上がったら、すぐに使うようにしよう。



編集部購入価格	380円
入手難易度	易しい

★おすすめポイント

派手な魔法エフェクトなど、爽快感はアーケード版そのままの感触で気持ちいい。今となっては、さすがに見た目の古臭さを感じてしまうかもしれないが…。

★発売当時の評価

メガドライブ発売時の期待一作としてユーザーに受け入れられた。だが、移植の出来は完璧とはいえず、ファンの中には不満をもらす人も。

FAMICOM

千代の富士の大銀杏

メーカー：フェイス／価格：5800円／ジャンル：スポーツ／発売日：90・12・7／2人対戦プレイ可能

簡単な操作で本格的な相撲が楽しめる力士育成ACT

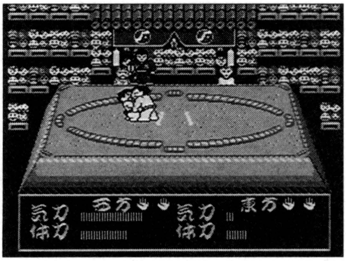
プレイヤーは大相撲の幕内力士となり、持ち前の技を駆使して十五日間を戦い抜く。目指すは横綱昇進。そして、打倒千代の富士だ！



角界を舞台にした本格派相撲ACT

「千代の富士の大銀杏」はそのタイトルから分かるように、大相撲を題材にしたFC用のソフトだ。相撲のソフトは少ないように感じるが、意外にそうでもない。FCではキャラクターものの「SDバトル大相撲」や「寺尾のどすこい大相撲」。SFCでは「スーパー熱戦大一番」、MDでは「ああ播磨灘」などが発売されている。しかし、「これぞ相撲ゲームの決定版！」といえるタイトルがないように思う。だが、本作はその中でも決定版になりうるタイトルとして紹介したい。

幕内力士となって昇進を繰り返しながら横綱を目指していく「しょうしんもーど」、五人の力士で一チームを組み、一対一の戦いを五回繰り返していく「たいせんもーど」、そして、技の練習をする「れんしゅうもーど」の三つのモードが用意され、プレイヤーは自分の実力やプレイ人数にあわせて、遊び方を選べるようになっている。



試合の画面。下にキーを入れて気力を溜め、技を仕掛けよう。技は、相手と離れている時と組んでいる場合を含めて10種類ある。

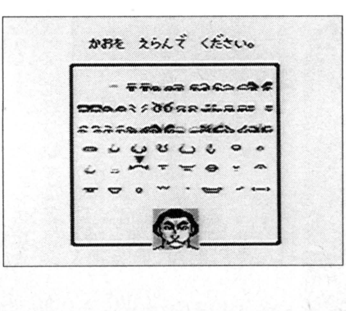
リアリティを感じさせてくれる本格的な試合展開

このゲームは、FCという現在では能力の低いゲーム機のソフトでありながら、かなり現実の相撲に近い試合展開を楽しむことができる。

行事が軍配を構え、「はっけよ～い、のこった！」のかけ声の直後に（本当に喋る！）、取り組みが開始される。相手の意表を突いて、立ち合い直後にぶちかますか、突っ込んできた相手の勢いを利用してけたぐりをかまし、相手に膝をつかせるか。一旦立ち合った後も、様子を窺うために前進や後退を小刻みに繰り返してみるなど、駆け引きが楽しめるようになっているのだ。

立ち合い後の攻防を経て、組み合っての攻防も熱い戦いが行われる。例えば、相手より先にまわしを掴み、投げ技で相手をねじ伏せたり、がっぷり四つに組み、力勝負に持ち込むなど。このように、力士の特性を生かした戦い方が重要になってくるのだ。

また、いつでも自分の望む試合展開になるとは限らない。関脇や大関、さらに最強の横綱・千代の富士などになると、意表を突いた動きで翻弄しなければ、白星は得られない。現実の取り組みと同様に、勝つのはとても厳しいが、横綱を倒したときの嬉しさは、なに



「しょうしんもーど」では、自分の分身になるキャラの顔を作ることもできる。また力士の名前も、それらしいものをつけられるぞ。

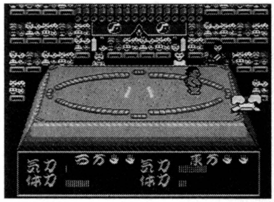


時には対戦プレイで熱くなれ！

「しょうしんもーど」が長時間、コツコツと自分の分身である力士を育てることが目的なのに対し、短時間で勝負を決めることができるモードが、「たいせんもーど」だ。ここでは「しょうしんもーど」で、これまでプレイヤーを苦しめていた力士たちを使い、5対5の団体戦をすることができる。

友達と勝負をする時は「たいせん」を選ぼう。それぞれが好きな力士を選んで勝負をすることができる。

身近に対戦する相手がいない場合には「こんぴゅうた」がうってつけだ。あらかじめ5人の力士が用意されている8つの部屋の中から、対戦相手として好きな部屋を選ぶことができる。注目すべきは部屋ごとに所属している力士たちの顔ぶれだろう。最弱の部屋だと、番付で下位に位置する力士だけで構成されており、練習にはうってつけだ。逆に、最強の部屋の面子は、千代ノ富士を筆頭に、「しょうしんもーど」でプレイヤーを苦しめる強者がずらりと並ぶ。このゲーム中、横綱は4人登場するが、この部屋にすべての横綱が所属している。同キャラ対戦はない。よってこの部屋を選ぶと、必然的に、自分より圧倒的に強い相手とだけ戦うことになる。思わず絶叫したくなるほどの厳しさだが、この最強集団を打ち倒してこそ、このソフトを極めたといえるだろう。彼らに勝利した者だけに許された「力士たちの舞」を存分に堪能しよう。



ものにも代え難いものがある。

こうした一連の流れが、実際の相撲と同様、立ち合い後、10秒前後で決まる。その間に様々な駆け引きが交わされるのだ。この展開の速さは、決してプレイヤーを飽きさせないだろう。

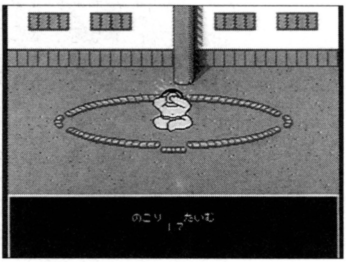
自分の望む力士を育て上げよう

このゲームで一番のメインとなるのが「しょうしんもーど」だ。ここでは、15日間の取り組みが終わった時点で勝ち越していれば（8勝）、昇進することができる。横綱になるには厳しい条件が待ちかまえており、最初は、この条件を満たすのが非常に厳しいものに思えるだろう。だが、「しょうしんもーど」では、力士を成長させることが可能なため、根気よく育てれば、自分の力士を横綱に昇進させることは充分可能なのだ。

そして、力士の成長は場所での勝ち星数に関係している。一つでも勝ったほうが早く成長させることができるわけだ。つまり、一勝負ごとに勝ちにいかねばならず、勝ち越しても気の抜けない、緊張感のあるゲーム展開が楽しめる。

また、一場所が終了するごとに稽古を行うことでき、ここでも力士を強化することができる。何種類かの稽古が用意されていて、それぞれに成長する能力が違うため「押し、突きが主体の攻撃型の力士を作りたいから、稽古は鉄砲押しを集中してやろう」とか、「どんな相手にも互角に戦いたいからすべての稽古をまんべんなくしよう」とか、自分の好みに合わせた力士を育てていくことができるのだ。

数々の要素を持ったこのソフト。アクション性を重視した相撲ゲームとして、いまでも充分楽しめる一本だ。



稽古画面。「ちゃんこ早食い」は体重を増やすことができる。他にもスピードがあがる「俵取り」や「10人抜き」など、合計5種類の稽古がある。



編集部購入価格	580円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント

全体的に非常に遊びやすいゲーム。育成ゲーム的な味付けのモードも用意されていて、一人でのプレイも楽しく遊べるようになっているのも○。対戦プレイは結構アツイぞ。

★発売当時の評価

申し訳ない、当時の記事が見当たらなくて発売時にどういう評価を下されていたのかわからなかった。しかし、確実に面白いといえるので、ぜひプレイしてみてほしい。

PCENGINE

スプリガンマークII ～リ・テラフォーム・プロジェクト～

メーカー：ナグザット／価格：6800円／ジャンル：シューティング／発売日：92・5・1／1人プレイ専用

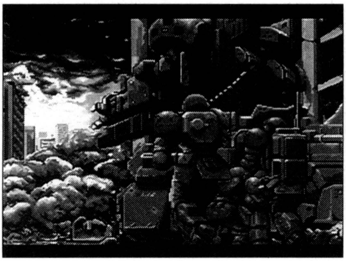
戦争の中で繰り広げられる兵士たちの熱いドラマ

敵を倒す爽快感、弾を避ける緊張感……基本を忠実に押さえながら、新たな試みに挑んだSTGの野心作

PCエンジンに燦然と輝く傑作ロボットSTG

「スプリガンマークII～リ・テラフォーム・プロジェクト（以降、スプリガンマークII）」は、92年に発売されたスーパーCD－ROM用ソフトだ。前作にあたる「精霊戦士スプリガン」からシステムが一新され、世界観が近未来のSFタッチに変更。視点も横スクロールなっている。制作はFCの傑作STG「ザナック」などを手がけたコンパイル。本作も高い完成度を見せつけており、PCエンジンユーザーから高い支持を得ている。

成功した理由の一つは、STGではおざなりにされがちな「物語性」を積極的に絡めていったことだ。一般的にSTGでは爽快感やスピード感が重要視され、ストーリーはそれほど重く扱われなかった。しかし、「スプリガンマークII」は各ステージ冒頭にムービーをいれ、状況を説明するだけではなく、ゲーム中にも敵味方が通信によって会話し、熱いドラマを展開していく。こうした演出によって高いドラマ性を生み出していたのだ。



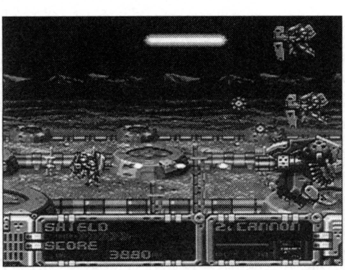
オープニングより。この写真をみてもわかるように、非常に気合が入ったデモシーンが見られる。熱いドラマの始まりを予感させてくれるぞ。

大国間の対立が生み出した、思いがけない戦争

「スプリガンマークII」の舞台となるのは、近未来の太陽系だ。爆発的な人口増加に悩まされた人類は、宇宙への進出を図った。しかし、惑星改造によって居住可能となった火星へ入植が進むなか、大国たちは領土的野心を満足させるべく、地球で繰り広げられていた戦闘を火星にまで持ち込んでしまう。これが引き金となり、地球の戦いに巻き込まれた火星の住民たちはついに団結し、地球全国家に対して宣戦を布告した……。

この戦争の中で、主人公は「アームド・アーマー」と呼ばれる人型兵器のパイロットとして戦うことになる。戦いの最中、仲間を助けるために敵機へと特攻する戦友、自らの正義を信じながら、戦いの中で散っていく兵士たち。そのなかには主人公の仲間も…。そこに情けはなく、強者の正義こそが絶対だった。その戦場に放り込まれた主人公が、多くの屍を踏み越えて手に入れた勝利とは一体なんなのか？　最終ステージをクリアし、流れるエンディングを見るとき、そんな感傷を覚えずにはいられない。それだけの「物語性」





とにかく敵弾のスピードが早い！　シールドは、攻撃をしなければ少しづつ回復していくので、やられる危険を感じたら弾避けに専念しよう。

を「スプリガンマークⅡ」はもっているのだ。

武装の使い方が勝負の分ける！

「スプリガンマークⅡ」の良さはストーリーだけではなく、ゲームシステムにも見られる。

ゲーム中に現れるアイテムを取って武装を強化するのではなく、ステージを進めていくと、装備できる武装の種類が増えていくのだ。これが、「スプリガンマークⅡ」のもう一つの魅力だ。



ゲームの途中、写真のように会話デモが挿入される時がある。裏切った仲間や戦友のセリフなどが、プレイヤーの没入度を高めているといえるだろう。

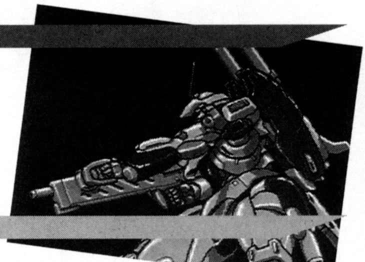
この武装は「標準型」「攻撃重視型」「防御重視型」などといくつかのバリエーションがあり、各面の冒頭でプレイヤーは任意のものを選べる。ステージによっては選択できないバリエーションもあり、この武装によって大きくゲームの難易度も変わってくる。敵が多く、攻撃が激しいステージは「防御重視型」でダメージを抑えたり、障害物が飛んでくるステージでは「攻撃重視型」で障害物を破壊しながら進む、といった具合に状況に合わせる戦略性がものをいうのだ。

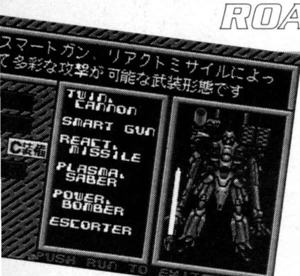
物語とリンクして武装がパワーアップすることで、戦略的な戦いができるというオリジナリティが「スプリガンマークⅡ」を傑作たらしめたといえるだろう。

武骨なシューティングゲームと、ドラマッチクな演出が見事に融合した本作と同じようなゲームが、もっと出てきてもいい。

撃墜王への道

ROAD TO ACE PILOT





スマートガン、リアクトミサイルによって多彩な攻撃が可能な武装形態です

このゲームには多くの武装が登場し、戦局によってそれらを使い分けていかなければならない。ここでは武装の基本的な使用法を紹介しよう。

ミサイル・バズーカ系

弾数も多く、威力もそこそこのためもっとも多用される武装。広範囲に攻撃できるので、ボス戦よりもザコ戦に向いている。

レーザー系

レーザー系には「スマートガン」と「バニシングバスター」の2つがあり、敵を貫通し、たいていのザコなら1発で撃破できる。しかし、弾数が少ないため多用は控え、ボス戦に集中的に使うのがいい。

セイバー系

いわゆる「剣」のことで、攻撃以外にも一定の敵弾を消すことができる。これを利用し、敵に囲まれたりダメージを受けすぎたときにバリア代わりにできる。威力も高く、ザコ戦、ボス戦の両方で使える。

特殊武装系

一緒に攻撃してくれる「オプション」が2種類とダメージを半減してくれる「シールド（盾）」がある。基本的には「オプション」で十分だが、最終面だけは「シールド」装備がお薦め。



編集部購入価格	2980円
入手難易度	やや難

★おすすめポイント
傑作シューティング「ザナック」や「アレスタ」を手がけたコンパイルが制作。その系譜を受け継ぐ、完成度の高い作品といえるだろう。ゲーム中に挿入されるドラマがアツイ。

★発売当時の評価
発売時は品薄だったせいもあってか、口コミでマイナーヒットとした。発売後、しばらくしてから「名作限定版」として再発売。こちらは安価になっている。

ぱやぱや読者コーナー

愛さえあればだいじょ～ぶ♥



月日は百代の過客にして、本誌もウレシハズカシ2周年。皆さん、この2年の間で、魂が震えるようなゲームと出会えましたか？ 本誌が少しでもそれに貢献できているといいのですが…。

◇こんにちは、読者コーナー担当の奥山です。皆さん、暑くてバテてませんか？ 私はちょっとダメです～。

◆ども、引地です。夏バテなら、鰻でも焼き肉でも食べればいいだろうが。

◇違うんですよぅ…。雷がないからなんです。

◆カミナリって、ゲームライフの天敵じゃないか。データは飛ぶし、停電にもなるしな。

◇でも宇都宮は「雷都」と呼ばれるほど、雷が多いですからね。毎日のように見てると、雷を身に浴びて能力がアップするようになるんです。

◆そうか、では今日から君を電気女と呼んであげよう。

◇そんなぁ。ちょっと静電気体質で、電気工事ができて、雷が好きなだけですよぅ。

◆それだけで充分だ！ さっきコンセントのヒューズ飛ばして俺の原稿をオシャカにしたのも、お前の仕業だな。

◇ヒドイ…それを直したのも私なのに…。電気はいつも味方にしておかなくちゃダメですよ。皆さんも、気をつけてくださいね～。特に夏は、雷・停電・熱暴走と、ゲームに厳しい事故があれこれ揃ってますから。それじゃあ、読者さんからのお便りを紹介しましょう！

☆総集編も買ってしまいました。「やめろ！ 1～4号まで持ってるじゃないか！ 1800円もするんだぞ！」という心の声の抵抗も空しく、身体が勝手にレジへ…怖い本です（笑）。

（埼玉県　仁木雅宏）

◇ふふふ…。あの総集編には、呪いをかけてあるんですよ。見た者はたちまち引き寄せられ、夢遊病者のようにふらふらとレジに行く、という。

◆そして呪いを解く言葉は、レジのお姉さんの「1890円になります」なんだな。

Illustration:藤井寺朔水／古沢久美子

◇ああ、だめです！　ここで呪いを解いたら、誰も買ってくれないじゃないですか〜。

☆普段、あまりゲームをやらないので、ゲーム誌は読まないのですが、先日偶然にも本屋さんで、表紙のインパクトと内容のスゴさに惹かれて購入しました。とても読み応えのある内容で(理解できないところもあったケド)、さっそく近くのおもちゃ屋に、この本片手に物色しに行きました。　(茨城県　矢川澄子)

◇7号の表紙はゲーム誌じゃないですよね、すでに。でも、読み応えがあるなんて言って頂いて、嬉しいですぅ。

◆総集編だけじゃなくて、本誌の方にも新しい読者さんをたぶらかす、呪いをかけてるんじゃないのか？

☆7号の読者コーナーで、引地さんが「前向きに逆走」と言っておられましたが、んな事してっとコケますよ…2号の時みたいに(笑)。逆走するならちゃんと前見て、とことん突っ走ってください。

(兵庫県　ヨシオカマサヒト)

◆だんだんスピードに乗ってきたからな。コケたりはせん！

◇引地さ〜ん。私、スピードが出てる時ほど、被害って大きくなると思うんですけど…。

◆大丈夫。最初からコケなければ被害は関係ない！

☆毎号読んでいて思うのですが、どのページもテンション高すぎで、「この人たち、長生きでけんかも」(縁起わる〜。でも本音です)。体調おかしくしない程度にがんばってくださいね。

(長野県　高峰秋良)

◆太く短くが男の生き様！　でも、本誌自体は長生きして欲しいな。

◇忙しい時は、ちゃんと健康と体調に気をつかって、カロリーメイトを主食にしてますので、ご心配なく！

☆発売日が来るたびにドキドキする。2号から手に入れているが、いつ手に入らない号が出てもおかしくない。そのおかげで見つけた時、喜びもひとしお。手に入れる前からドキドキするのもきっとユーゲーの付録なのだろう。って誰か言ってないかなあ。　(福岡県　シンジョー)

◇付録ですか…いい例えですね。そういえば本誌には付録ってないですねぇ。

◆今ハヤリのCD付きにしたいのか？　馬鹿者、本誌でやるならソノシートだろう！

◇誰も聴けませんよ〜。

☆7号の暗闇商会に載せて頂きました高林です。無事女の子を出産しました。出産までに間に合わなかったのですが、おかげさまで「殺意の階層」は手に入りそうです。(静岡県　高林美和)

◇おめでとうございます！！　これからは、娘さんとゆっくりゲームですね。それとも、忙しくなってできないのかなぁ。

◆奥山さんと同い年くらいなのに、ずいぶん違うねぇ。

◇大きなお世話です〜。

あるメーカーに花束を　RARE編

☆僕が一番好きなソフトハウスはイギリスの「RARE」社。といってもピンと来ない人がいるかもしれないけど、一度はプレイしたことがあるはずです。300万本突破の『スーパードンキーコング』、画期的な『ブラストドーザー』、E3で大賞になった『ゴールデンアイ007』等、どれも超有名です。しかも斬新。ユーゲー読者なら、メサイアから発売されたファミコンソフト『バトルトード』を制作したメーカー、といった方がわかるかもしれません。

　僕は、RAREのセンスは世界一だと思うのです。美しいのはもちろん、独創的な世界観やスカしたアートワーク。キュートでどこか毒があるキャラは、ディズニー以上に魅力的。そしてラテンとカントリーを中心に、ハウス系やアジア系、ブルース、グルーヴ系ジャズなど、あらゆるジャンルが揃った音楽。毎回とても楽しみです。さすが、パンク発祥の地イギリスです。洋ゲー嫌いなんて、ブッ飛びます。これからは、自社ブランドで発売するらしいので、「RARE」という名前を覚えておいてください。

(静岡県　k@zu)

◇「洋ゲー」と一言で片付けられ易いけど、中にはホントにすごいところもあるんですよ〜。

DOKI・PAYAPAYA・UKIUKI

前号への反響

ふくろ綴じは好きですが、切るのが苦手です。ボロボロにしちゃいます。

☆バカゲーの記事は、ほんと筆が冴えわたってる。私たちが「?…!?…!!…💢…💧」で終わってしまうゲームを、よくもここまで昇華させた、と思うと涙が止まらない。

(東京都　小板橋歩)

◇7号では特に「小公子セディ」が大人気でしたね～。

◆アレは巻頭にふさわしいおバカさ加減だった。うん。

☆バカゲー特集は、文章があまりにオーバー過ぎ！　あちこちに太字がマンエンしてるのも手伝って、どうにも…な感じがしました。もう少し、感じたことをまんま書いて下されば良いのに…。

(東京都　ウェラ)

◆むぅ、さすがに全編バカゲー調というのも、読んでいて疲れるのかもしれないな。

◇美味しいものは、少しずつがいいということですね？

☆斎藤智晴さんのインタビュー、最高でした。私は「美食戦隊　薔薇野郎」のおかげで「薔薇」という字がかけるようになりました。うーん、素薔薇しい。

(北海道　山本晃誠)

◇私のパソコンも、「すばらしい」と打つと「素薔薇しい」と変換するようになりました。

◆「沙羅曼蛇」も「蒼穹紅蓮隊」も、全部一回で出てくるようになったよね。

◇ある意味、カワイソウかも、このパソコン…。

☆「私の懐ゲー」に限ります。今までのもそれぞれ素晴らしいですが、今回極めつけの「フォーメーションZに捧げる歌」。子供の頃、無心にゲームをやり続けていた自分を思い出すのに充分な話。いや、ドラマでした。

(宮城県　真美沢sin5)

◇「懐ゲー」には、ホントに濃い話を掲載できて、なによりです。ドラマですよね。

◆本誌は愛をモットーにしてる

うきうき ILLUST Gallery

イラストギャラリー

実は「敗者復活」アリの当コーナー。ステキなイラストはちゃんと次回の選考に回してま～す。



北海道　COC八杉克政

◇「うすた京介先生のジャストブリード」に続く一枚。ホントにパロディがお上手。



宮城県　帍屋風天

◇前回お名前間違えてしまいました～。帍屋さん、結城さんすみませんです。

投稿のオキテ

イラスト・お手紙・アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめて送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ～。

から。読者さんもそういう方が集まるんじゃないかな。

☆「黄昏のオード」の記事、読んでいてメチャクチャおかしかったです。私はあのキッツイ歌にも負けず、神風の歌は「フォルセティ」にしました。おかげでアレを何度も聞くことになり、ちょっと悲しかったです。

（茨城県　内方恵）

◇うわぃ、お仲間発見!! しかも「フォルセティ」まで（笑）。

◆そうやって自腹を切ったものが、いずれ肥やしになっていくのだよ。

☆7号のプレミアソフト探検隊、アーケードカード最後のゲームは「銀河婦警伝説サファイア」ではなくて、「魔導物語I 炎の卒園児」だと思うのですが。

（兵庫県　アーミ・テージ）

◇同様意見多数です。津田さ～ん、隠れてないで出てきてくださ～い。でないと、強制土下座装置を発動しますよ。

■す、すみませんです。ちゃんと調べたと思ったんですが、見逃してたようです。実はほかにも、いくつかタイトルが抜けていました。本当にごめんなさい。

☆パネポン選手権の最短タイムを出した石塚さんは、やはりタイトーの方なのだろうか? 昔からFC版プレデターなどをクリアしてしまう強者という…。

（群馬県　ぐのーしす）

◇ええっ、そんなに有名な方だったんですか!?

◆お勤め先まではわからないよ。わかっているのは、「パネポン」のビデオが、タイトーさんの封筒で送られて来たってことだけかな（笑）。

☆いや～、SLG特集は燃えた!「AD大戦略」、「ネクタリス」、「Tオウガ」などの超有名ソフトばかりでなく、「緋王伝」「ランペルール」などの隠れた名作も、ちゃんとカバーしていて、さすがだなと思った。

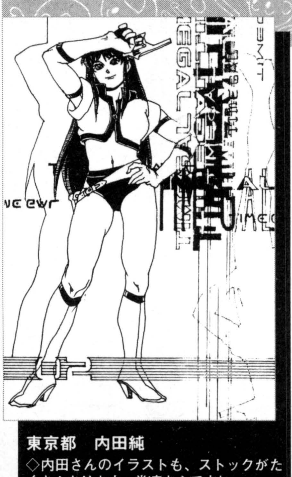
（岐阜県　ジークフリート）

◇でも、「アレがない!」という読者さんの叫びもあちこちから聞こえてきました。一番多かった意見は「ファイアーエムブレム」でしたね。

◆また機会があったら、今回取り上げられなかったソフトで第2弾を実施しよう!



北海道　P・P
◇前号「アイボンバー」なんておマヌケなコト書いてしまいました。



東京都　内田純
◇内田さんのイラストも、ストックがたくさんあります。常連さんですね～。



神奈川県　沼田幸江
◇ドラスピですか～。あの頃、ゲーセンって怖くて行けませんでしたよね。



ユーゲーQ&A質問箱

総集編の「ユーゲーができるまで」で、大分謎が解明されたという噂。

☆プレゼントの質を高めて欲しい。最低でも「入手難易度」が「普通」以上でないと。どこにでもあるソフトばっかりのプレゼントじゃあ、「プレミアはすべて編集者のもの」だと思ってしまう。（神奈川県　セキオウ）

◇編集部でもプレミア物は入手に苦労してます。だから紹介するときは、編集部員が私物を持ってきたり、ライターさんからお借りしたりしてます。つまり…借り物はプレゼントに出せないんですよぅ！

◆それにプレゼントって、ご好意でいただいたもの以外は、編集部の財産から出してるんで、同じソフトを何本もというわけにはいかないよ。貧弱でスマナイとは思うけどさ。

☆ニンテンドウパワーの書き換えリスト最新版の掲載を希望します。以前のリストで計算して、ローソンに行ってみると、メモリーやバックアップが足りなかったりすることもあるので、新しいリストが欲しいです。（千葉県　春日三依）

◆これは、NPのページに新しいリストを掲載したよ！

☆「あの人に会いたい！」のコーナー復活させて…。「エストポリスII」の最強パズルを作った人の話を…。そして「エストポリスIII」は、ネバーランドが作っているのかどうか。何で一度発売予定表に出て消えたのか。そのへんも聞いてほしい。（千葉県　JM）

◇現在も鋭意募集中！　ただ、最近はちょっと失敗が多いんです。メーカーさんに問い合わせても、「消息不明」というお答えが多くて…。

☆読者コーナーに届いた「ハイレベルなイラスト」、切らずに全部載せて～!!　もしそれでページ増えて値段が上がっても、文句言う人いないと思うのですが

ユーゲー読者の実態に迫る!?

ユーゲー研究所

今回のテーマ　**好きなメーカー／嫌いなメーカー**

◇今回は、読者の皆さんに「好きなメーカー／嫌いなメーカー」というお題で、アンケートを取らせて頂いたのですが…そのぅ。

◆まあ、左のランキングを見てもらおうよ。予想通りとも言えるし、予想外とも言える結果だからさ。

◇まずは「好きなメーカー」の方からいきましょうか。トップは任天堂。代表的な意見としては、「ゲームそのものが面白いものが多い」「NPの試みが嬉しい」といったところ。

◆2位のセガは、メガドライバーの方の支持がとにかく大きかったかなぁ。

◇両方に共通するのが、ハードメーカーというところ。やっぱり思い入れも強くなるんでしょうか。

◆3位からは純粋にソフトメーカーが続くね。ナムコにチュンソフト。本誌読者らしい感じはするねぇ。

◇もっと「らしい感じ」がするのは、同点5位のデコですよ。エニックスやスクウェアがこの辺、っていうのも、他誌じゃ考えられないでしょうし。

◆そういう意味では、ゲームアーツやネバーランドなんてもっと上に来るかと思ったね。

◇さて。次は「嫌いなメーカー」の方なんですが、その…。まさかこんなに票が集中するとは思ってなかったんですよ～。どうして皆さん、そんなに嫌いなんでしょうか。

◆もう、ダントツだよね。理由は何が多い？

◇ええと「昔は良かったのに、PSに入ってからオカシクなった」、「『オウガ』と『不思議のダンジョン』という、二大名作に泥を塗った」、なんてところです。

◆同じように、「昔は好きだったのに」という理由が目立ったのが、6位のコナミだね。

◇まぁ、10年前とはイメージが

…。読者ページが盛り上がると、本全体の印象もより良くなるし、ぜひとも前向きにご検討頂きたいです。（神奈川県　のづき）

◆読者コーナーが人気がある本はいい本だ、というのも出版業界の通説なんだってよ。

◇はぅ…そ、それは私へのプレッシャーですね。ええと、全部載せられないのは、応募数が安定しないからなんです。だからハイレベルなものは、ちゃんと取っておいて、次回以降での「敗者復活」にしてるんですよ。安心してくださいね〜。

☆MDに関しては詳しい（と思う）のに、PCEに関しては詳しくない。32Xのときはバッチリだったのに。

（神奈川県　ドラえもんの頭突き）

◇そ、それはひとえに編集部の調査不足…。っていうか、MDに関しては、さすが「セガ人」！　って感じのライターさんがいるんですよね。

◆PCエンジニアで、PCEの生き字引みたいな人、募集かも。

☆学校でインターネットしてたら、ユーゲーの掲示板を見つけました。あるならもっと早く教えて頂きたかったです。（埼玉県　ブラックサン）

◇すみません〜。ここは割と最近なんです、できたのが。ええと、7号が出た頃かな？

◆3カ月に1冊なんで、情報が行き渡らなくてスマン。

☆6号で、「星をみるひと」攻略担当を賭けてパネポン勝負をしていましたが、どうなりましたか？　てっきりバカゲー特集に出てくると思ったのに。FC史上最凶のRPGという噂だけは聞いています。（東京都　水田英智）

◇結局これは、「いいだしっぺの法則」が適用されました。今回ダメだったけど…。

◆そうでもしなきゃ、全部俺の担当になるだろうが！

☆「ユーズド・ゲームズ」の中では「バカゲー」と称されてますが、あえて「クソゲー」として紹介されないところに愛を感じます。…っていうかそれって愛なのか？（千葉県　TAC）

◇愛ですよ〜ん。だって、あんまりじゃないですか、「クソゲー」って言い方が。

◆「バカゲー」だって同レベルだと思うのは、俺だけ？

まったく違いますからねぇ。何にせよ、「昔は良かったのに」という枕がつくご意見が多かったです。

● 好きなメーカー

順位	メーカー	票数
1	任天堂	33
2	セガ	20
3	ナムコ	16
4	チュンソフト	11
5	タイトー	8
5	データイースト	8
5	トレジャー	8
8	カプコン	7
9	コナミ	6
10	エニックス	5

☆任天堂：N64で出る良作の数、NPのリメイク最高

（福岡県　ニュームくん）

☆データイースト：ヘンなゲームが多い。（兵庫県　野上和敏）

☆ナムコ：安定感があるから。（福岡県　うんちょろげ）

☆トレジャー：今のところ7打数6安打。信頼できる。（埼玉県　サッカリン）

☆セガ：どんなに頑張っても首位に立てない人間らしさが好きです。（神奈川県　かりんの助）

☆タイトー：BGMを聴いて。ZUNTATA信者です。（埼玉県　サンダーV）

☆チュンソフト：まさにゲーム職人メーカー！（北海道　斉藤章道）

● 嫌いなメーカー

順位	メーカー	票数
1	スクウェア	73
2	セガ	13
3	任天堂	8
3	SCE	8
3	ワープ	8
6	コナミ	7
7	ジャレコ	5
7	バンダイ	5
7	カルチャーブレーン	5
10	NECインターチャネル	4

☆セガ：32X斬り捨ての恨み、いつまでも。（愛知県　丸山壽久）

☆スクウェア：「FF3」を愛しすぎた。（宮崎県　篁怜樹）

☆スクウェア：「キングスナイト」などを無かったことのようにしてるから。（愛媛県　カシツネ）

☆ジャレコ：ハズレばっかり引き当てた。（広島県　増田鉄平）

☆コナミ：最近全然元気ないぞ！　いいかげん方針変えろと言いたい。（北海道　畑中宏文）

☆タイトー：「フリップル」をPSで出してくれないので。（神奈川県　自転車でGO！）

☆嫌いなメーカーのソフトは「なかったこと」にしています。（長野県　史崎稔之）

DOKI-PAYAPAYA-UKIUKI

萬屋遊芸堂

実家にて、「スケバン刑事」（マークⅢ／マスターシステム）を発見。箱だけ。

☆自分が買うハードは、どうしてもマイナーな物ばかりです。ＰＣ－８８ＶＡ（Ｘ68Ｋに対抗した…）に始まり、マスターシステム、ＭＳＸ２＋、メガドライブ（もちろんメガＣＤ、32Ｘも）、ＦＭ－ＴＯＷＮＳ、３ＤＯ、ついこの間、とうとう買った次世代（？）機サターンも、老い先短いです。そんなマイナーユーザーにもやさしいユーゲーを、毎号楽しみにしています。これからも楽しい本でいてください。ちなみに最近、Ｎ64に興味がアリマス…。（神奈川県　吉田儀人）

◆これは、「マイナーなものを買ってる」んじゃなくて、「買ったものがマイナーになる」んじゃないのかな。

◇私と似たような才能をお持ちですね。これも一種の予知、超能力だと思いません？　ちょうど私も、最近Ｎ64が気になってたところなんです。

◆その理屈が正しいのであれば、二人が手に入れた時に、64の終焉が訪れるのか？

☆ゴミ捨て場でＭＤソフトの山を発見！　さっそくＧＥＴして家で開けてみると全部カラ箱でした。中身を捨てんかバカ者！（岡山県　うどん）

◇私もはるか昔に「中身だけ」捨てたみたいです。実家にて、箱だけ大量に発見しました。

◆将来こういう職業に就くという予知はできなかったわけね。

☆押し入れの掃除をしていたら、ＰＣＥの「プリンターセット」が出てきた！　まだとってあったんだと思いつつ、奥へしまい込んだ。（愛知県　四谷一撰）

◆なぜそこで、再び奥に入れる〜！　漬け物じゃないんだから、寝かせておいても美味しくならんぞ！

◇１００年ものの梅干しを目指すんじゃないでしょうか。

☆昔、近所のおもちゃ屋にファ

わくわくインフォメーション

寂しい人はここへおいでよ、愉快な仲間が待っている！

INFORMATION ROOM

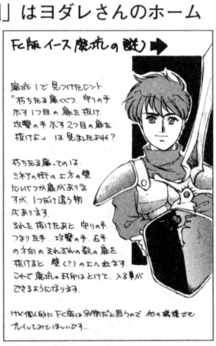
◇ＫＴＣホームページでは、掲示板をお持ちの読者さんにご協力をお願いして、テーマ別に掲示板を設けています。今回はちょっとそのご紹介を。

まず、「ClassicVideoGame」。こちらは、光速船などのクラシックテレビゲームが中心です。コレクション自慢やゲーム交換、情報交換を目的にしています。

「神聖バカゲー騎士団」はヨダレさんのホームページに飛びます。バカゲー限定という、とてもアツイところ。掲示板だけでなく、「バカゲー迷言録」など見所いっぱいです。「探して！　レトロゲーム」は、暗闇商会のインターネット版といったところ。3カ月に一回しか発行されない本誌よりも、素早い反応があるかもしれません。

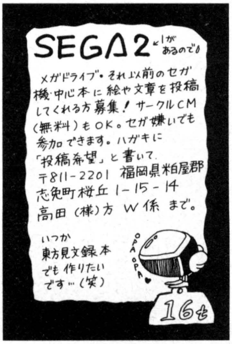
ぜひ、見てくださいね〜。

☆「スクウェアのトムソーヤ」で、タイルに書いてある暗号の通りの場所に行っても先に進めません（２本の木の間を進めない）。あと、ベンが欲しがっていた「ねずみのしっぽ」の入手方法も教えてください。（埼玉県　ミカド）



神奈川県　沼田幸江





注意！　このコーナーに掲載された読者さんに連絡を取る時は、封筒の裏とお手紙の両方に住所・氏名を忘れずに。返事が欲しい時は、80円切手を貼って自分の住所氏名を書いた封筒を同封してください。最低限の良識を守って楽しんでくださいね。

ミコンソフトを買いに来たおじいさん（孫のプレゼントらしい）に、何も知らないのをいい事に、そこの店員は売れ残っていた「けいさんゲーム」を強引に勧め、さらに定価で買わせた。

（福島県　HIRO）

◇バカゲー好きの皆さんが、ショップ店員さんだったら、やっぱり「セディ」や「播磨灘」を勧めるんでしょうか。

◆そういうときは、助け船を出してあげるといいかもよ。

☆人気ゲームの表面だけパクって中身スカスカのゲームとか、人気声優やムービーばかりで中身スカスカのゲームとか、キャラ人気だけで中身スカスカのゲームとかも、みーんな中古ソフトのせいなのでしょうか？　とりあえず、メーカー側の主張には説得力がないです。

おしえてあげたい ●「バズー！　魔法世界」（SFC）

最初にクリアした時は、イマイチなゲームだと思った。色々と魅力的な要素があるのに、それらを上手く表現できていないのだ。最後にある残酷などんでん返しも、設定ほどの効果は上げられていない。

だけどこの物足りなさは、数時間後には一変していた。エンディングの後、物語は十年の時を飛んで再び始まることになる。数時間のプレイで、このゲームはとても印象深いものになっていった。このために、わざわざ用意された登場人物の顔グラフィックは、年齢相応にくたびれて、音楽も重苦しく、全体にけだるさが漂う。真のエンディングは苦しくて切なくて、だけど希望に満ちていて、何とも言えない感動があって、しびれるような余韻を残して完全に終わる。極論してしまえば、このゲームはこの数時間を描くためだけに紡ぎ出されたということだ。

ゲーム性という部分だけで見れば、多くの問題点があって、ゲームバランスも悪い。だけど、そんな苦労する部分も、真のエンディングを見てしまったら、いい思い出になった。

（神奈川県　バカデス）

◇このゲーム、わたしも途中までプレイしました。あまりにも戦闘が辛くて挫折しましたが、それでも、いつかクリアしたいと思わせるものがありました。

（兵庫県　128）

◇総集編巻頭の「メーカーさん意識調査」、立ち読みでもいいのでぜひ見てください。回答して下さった広報さんなどの「個人的な意見」に、きっと希望が持てるはずです。

◆中古に対するクリエイターの本音、というのもぜひ聞いてみたいね。そういう声を集めていくのも本誌の役目かな。

☆単なる「懐古趣味」では説明できない現象が最近よく見られる。私のようなオッサンではなく、十代前半のゲーマーが「マインドシーカー」や「カトちゃんケンちゃん」に惹かれたりするのはなぜだろう？　13歳のメガドライバーやPCE好きの女子高生というのも、よく考えるとすごい。彼らは明らかに昔を知らないはずなのに。私が思い違いをしているのでないのならば、これは一体どういうことなのだろう？

（愛知県　馬場良）

◇確かに聞いてみたいですねぇ。一体どうして昔のゲームが好きなのか、どこで知ったのか、っていうコト。PSとMDが並んでいて、MDを取るというのは、どうしてなんでしょう。

◆でもMDやPCEが発売された頃に小学校入学した人たちが、今ハタチ前後だろう？　もう少し若い人でも、兄姉とか近所のお兄ちゃんとか、情報源はあるじゃないか。

◇う〜ん、考えてみれば物心ついた時からゲームがあった、という人が珍しくないんですよね。十代の読者さん、ご意見ぜひ聞かせてください〜。さて、それでは今号はこの辺で。次は11月ですね…って言うと思った方、甘いですぅ。次はなんと9月！　暴挙か快挙か…詳しくは50ページを見てくださいね！

募集告知！

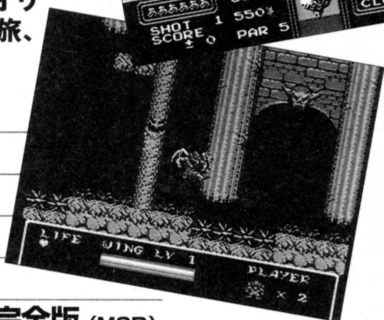
最近ずいぶん常連さんができたかなぁと思います。でも、新しい読者さんもお便りくださいますし、気後れせずに、どんどん送ってください！　冗談抜きで、本誌製作の情熱の源なんです。各コーナーとも常時募集中！　狙い目は「メーカー〜」ですよ！

あて先は
〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
（株）キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部 読者コーナー係

PRESENT

今回も、色んな方々からプレゼント品を提供して頂きました（ありがとうございます！）。プレゼントも毎回豪華にしていきたいと思いますので、どしどし応募してくださいね！ちなみに7号のプレゼントで倍率が高かったのは、①福袋②ハイパーオリンピックセット③ハオ君の不思議な旅、でした。今回はどれが高倍率かな…？





ないす堂さん提供

各1名

卒業Ⅱ (PCE-SCD)

レッドアリーマーⅡ (FC)

ナムコクラシック (FC)

天地を喰らうⅡ (FC)

神拳降臨伝説モータルコンバット完全版 (MCD)

太平記 (MD)

リミテさん提供

スターラスター (FC) **3名**

各2名

ポパイ (FC)

ワープマン (FC)

スーパーマリオUSA (FC)

タートルブリッジ (ゲームウォッチ・キズ多し)



もんきちさん提供

アイドル八犬伝 (FC) **3名**

吉田晴英さん提供

モンスターメーカー 七つの秘宝 (FC・最強データ入り) **3名**

編集部提供

マーヴェラス (SFC) **2名**

各1名

福袋 (中味はゲーム関係とは限りません)

4人将棋 (SFC)

クリスタルビーンズ　フロムダンジョンエクスプローラー (SFC)

ファイアープロレスリングⅢ (PCE)

ソル；モナージュ (PCE-SCD・佐藤修さんサイン入り)

当選者の発表は、ユーズド・ゲームズVOL.9（11月末日発売）にて行います。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ～！」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介！　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ～」と**書店さんに**言ってみてね！

●北海道札幌市中央区
ＹＥＳ電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ５柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●岐阜県各務原市
本２１　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
ＣＢワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ７号店ザウルス
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神

●VOL.2 (本体価格757円)
誰も知らないソフトを密かに楽しむ
／シューティングゲーム特集／対戦ゲーム特集」／他

●VOL.3 (本体価格780円)
充実！　中古ゲームライフ／シリーズ１作目特集
／スーパー32X特集／他

●VOL.4 (本体価格760円)
脱線！　チョー大作主義／パソコンゲーム特集
／メガドライブ特集／他

●VOL.5 (本体価格760円)
手を出すな！　キワモノ全開ハード＆ソフト／女性ゲーマー特集
／ＲＰＧ特集／他

●VOL.6 (本体価格760円)
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集
／アドベンチャーゲーム特集／他

●VOL.7 (本体価格760円)
奇作豊作！　バカゲーコレクション
／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じ／他

●総集編 (本体価格1800円)
VOL.1からVOL.4までの記事を90%以上再録した、再編集版。
カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。

※VOL.1は完売いたしました

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書（コピー可）に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでに日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い	書店（帳合）印	販元　キルタイムコミュニケーション TEL 03-3555-3431／FAX 03-3555-1203 お名前 ご住所 TEL　（　　）	
ユーズド・ゲームズ VOL.（　　　）←号数を記入 ※本体価格　VOL.2　757円、VOL.3　780円、VOL.4～　760円			各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編　※本体価格　1800円			冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

NEXT ISSUE

次号予告

第1特集
今ならまだ間に合う！
スーファミ救出作戦！　名作の千年王国

ここ最近、怒涛の勢いで中古市場から姿を消しているＳＦＣソフト。「どうせすぐ買えるし」とタカをくくっていた罰なのか!?　みんなの味方・ニンテンドウパワーにも収録されていない佳作たちを、ここで一気に紹介しよう。今すぐショップに走れ!!

<取り扱い予定ソフト候補>熱血大陸バーニングヒーローズ／スラップスティック／ミスティックアーク／バズー！　魔法世界／エルナード／樹帝戦記／ヒーロー戦記／バハムートラグーン／トレジャーハンターG／リトルマスター　～虹色の魔石～／ワイルドトラックス／スターオーシャン／タイニー・トゥーン　アドベンチャーズ／スヌーピーコンサート／糸井重里のバス釣りNO.1／サイコドリーム／ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～／ウィザップ！／イーハトーヴォ物語…他

第2特集
お待たせ！　ゲームギア
いつもポケットに天然色

読者の皆さんからの熱い支持を得て、ついにユーゲーにもゲームギアが登場だ！　携帯型ゲームマシンでありながら、カラー画面を採用した意欲的なハードで、今なお根強い人気を誇っている。ここでは、編集部厳選の良作ソフトを大々的に紹介しよう！（全面字だらけではありません）

<取り扱い予定ソフト候補>アーリエル／エターナルレジェンド／シャイニングフォース外伝シリーズ／シルヴァンテイル／ソニックドリフト／ねこ大好き…他

小特集
キャラバンシューティングソフト特集
戦慄の16連射よ、もう一度！

十数年前、当時のゲーム少年たちの夢と憧れの対象であった「キャラバン」。その歴史と情熱をあますところなく語り、あの頃の熱き血潮を再びたぎらせよう！

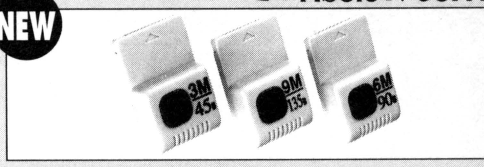
美食倶楽部バカゲー専科／プレミアソフト探検隊／出張！　暗闇商会／パネポン選手権／ニンテンドウパワー応援団／今こそファミコンディスクシステム／今月の一本…など、豪華連載陣も絶好調！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ

VOL.9 WINTER
11月30日発売予定
（地域によって遅れることがあります）

アクセサリー新商品
PS&SS

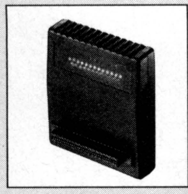
Console7.com



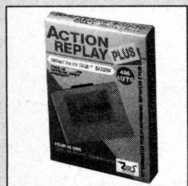
NEW

台湾製高性能無圧縮メモリーカード入荷!

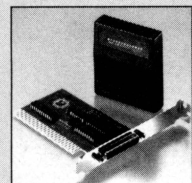
PS用3M(45ブロック)無圧縮メモリー¥3,800(税別)
PS用6M(90ブロック)無圧縮メモリー¥4,800(税別)
PS用9M(135ブロック)無圧縮メモリー
近日入荷 ¥5,800(税別)



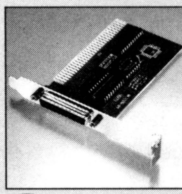
互換PS-PAR
¥3,700(税別)
従来のアクションリプレイとハードレベルで完全互換。ご自分でお好みのOSへ書き換え自在です。



互換SS-PAR 4in1
¥5,800(税別)
4M拡張メモリー+セーブメモリー+改造(チート)機能+コムズリンクポート付という超お得なSS用アクセサリーです! 新モデルになり安定性も増しました。



互換PS-PAR コムズリンクセット
¥9,800(税別)
↓
C7直販特価¥7,800(税別)



互換 PC-COMMS LINK
¥6,500→**¥4,800**(税別)
これがあればコードサーチも自由自在です! サーチ用ツール付属
(要IBMPC互換機)

NEW



Esel社 Twin Commander
¥お電話にて
PS用アナログコントローラーでは初の連写機能を搭載!

NEW



Esel社 Judge Dredd Gun
¥6,800(税別)
PSのガンシューティングゲーム用光線銃です。ガンコンに完全対応。オートファイヤー、オートリロード、振動機能付き。ペダル付属。

NEW



Esel社 Master Drive
¥12,800(税別)
PS & SS & N64用カーゲームハンドルコントローラーです。

NEW

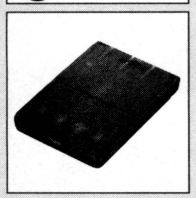


JoyTech社 Dual Jolt
¥3,500(税別)
今年春のE3で見つけてきたPS用アナログコントローラーです! 欧米人用に若干大きめに作られていますが使用感は実に快適です。クリアカラーボディで連射&振動機能付き。

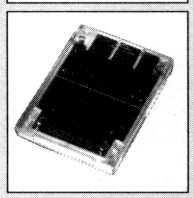
NEW



JoyTech社 15ブロックメモリーカード
¥1,000(税別)
・3色セット(赤・緑・黄)¥2,800(税別)
価格は安いですが、性能と質は純正と同一です。クリアカラーで赤緑、黄色の3色から選べます。



PS用無圧縮メモリーカード 60ブロックタイプ
¥4,300(税別)
売れ筋定番のメジャー60。パッケージも新たにリニューアルしました。



PS用無圧縮メモリーカード 30ブロックタイプ
¥2,500(税別)
夏に似合うブルーのクリアカラーです。

●インターネット & 通販専門ショップ●
コンソールセブン
URL http://www.console7.com

〒180-0013
東京都武蔵野市御殿山2-20-3パンドーラ御殿山301号
営業時間/10:30〜18:30
定 休 日/日曜日、第1・第3土曜日

Console7.com

PlayStation

R完全動作 本体あります!



★R動作可能です!

JP PSX(7000番)＋改造サービスセット

¥26,800→**¥24,800**(税別)

★R&海外ゲーム快調動作!

PSユニバーサルエディション スタンダードセット

JP PSX(7000番)

＋改造サービス＋PS-PAR(CCL製)

¥29,800→**¥27,800**(税別)

★メモリーカードもついてお得です!

PSユニバーサルエディション メモリーカードセット

JP PSX(7000番)＋改造サービスセット＋PS-PAR(CCL製)＋無圧縮30ブロックメモリーカード

¥29,800(税別)

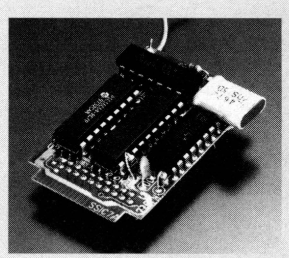
SSKEY

★このモデルはゲームラボ編集部のレビューで高い評価をいただきました。

おすすめ! プラグ アンド プレイで簡単装着! 質・安定性も大幅に向上しました!

なんとCDライターで焼いたCDが動作するだけでなく、起動時間も大幅に短縮してくれます。

SSは型番によって20pinと21pinの違いがあります。 お手持ちのSSの型番 (ボディの色と発売時期)とフラットケーブルのpin数を数えてからご注文ください。

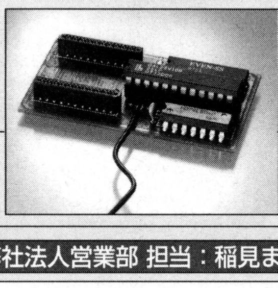


SSIC7A ¥6,000→**¥4,000**(税別)

21PIN、プラグインタイプ、グレードA

SS改造サービス ¥6,800(税別)

20ピンは受付終了しました。21ピンのみ取り扱っております。



NEW! 満足のいくクオリティです。ぜひ、お試しください。

台湾製 **SSKEY** 21PIN **¥3,200**(税別)

弊社の商品を取り扱っていただける小売店様募集中!! 詳細は弊社法人営業部 担当：稲見まで

通信販売申込方法

電話・FAX・インターネットいずれからでもご注文できます。

☎0422-70-5433 **FAX0422-70-5483** E-mail:sales@console7.com

【代引き】ヤマト運輸のコレクトサービス(代引き)がご利用になれます。代引き手数料／商品代金が1万円未満の場合¥300 1万円以上の場合サービス　送料／商品代金が3万円以上の場合サービス

※銀行振込・現金書留では受け付けておりません。※事前に在庫をご確認ください。

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.8秋号
1998年8月31日発行　第3巻第4号通巻第9号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発行人：武内静夫
編集人：小泉俊昭
編集長：滝沢嘉一
編集部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
A　D：石井敏昭
デザイン：金子健
田中しおり
亀尾裕次
常松良三
編集協力：市川和久
M２
斎　九寧
凩健太郎
ゾルゲ市蔵
中澤　学
中村　満
成田展弥
販売営業：長谷川安次
大森浩司
松田学
印　刷：大日本印刷株式会社

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
販売部 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208
広告部 TEL03-3555-1202 FAX03-3297-0180

EDITOR'S ROOM



会社帰り、ゲーセンに寄ったらクレーンゲームに折り畳み傘が入っていました。とりあえず1000円で3本ゲット。１本333円…と納得の戦果に充実感を覚えつつ帰宅しました。数日後、帰宅途中に雨が降り出しました。ふと、頭の中にあの折り畳み傘が浮かび迷わずゲーセンへ。もちろん、ここで傘を手に入れようという魂胆だったのですが、そこだけが混んでました。考えることは皆一緒。結局雨の中を走って帰りました。玄関には折り畳み傘が3本。「その折り畳み傘、持って歩けば？（妻）」…ごもっとも。（滝沢）



編集後記を書け、と奥山女史にせっつかれた。さて、どうしたものか。ここで書くことは基本的にゲーム以外の身辺雑記と決めている。その理由は…と考えたら、そんなものはナイことに今、気づいた。よくよく考えてみると、こういった内部規律（無意識、意識的に関わらず自己行動基準を設けている状態）に縛られているような気がする。自分は思いあたる。脳髄にインプットされた反射的な行動や思考はいつ形成されたか、本人にすら分からないこの状態。む、さてはインプラントが私の体に…！（引地）



中学の同窓会に行きました。みんなとても多彩な仕事に就いてて、面白いもんです。大学の友人だとこうはいかないもんなぁ。私もほんの少しのきっかけで違う仕事してたのかもと思いましたが、やはり、何度考えてもこういう人生を選ぶような気がします。目の前にたくさんの道があるように見えても、進むべき道は一つしかないことの方が多いのかもしれません。…と悟ったところで、世間体は大無視して「PF2012」に狂いたいと思います。我慢するなんて無駄。どうせみんな死ぬんだ。（奥山）



今、SFCがマイブームな私。昔遊んだゲームをやり直しているんだけど、やっぱ、ＲＯＭは気軽でいいね。ＣＤだとゲーム始まるまでが長くて、なんとなく「ゲームをやろう」という覚悟が必要な私。メーカーロゴがうっとうしいんだよなあ。
そしてプレイ中、ゲームを見る目が変わっている自分に気づきます。キャラクターのパターン数、敵キャラの配置にパラメーターのバランス…、こんなこと、あの頃は考えなかったねえ。そんな自分の変化を感じることも中古ゲームの楽しみ方…なんてな。（津田）

VOL.7読者プレゼント当選者発表

斎藤智晴氏カラーイラスト
秋田県　伊藤直樹
福袋
岐阜県　松崎哲郎
平安風雲伝
千葉県　山添亮子
ぷよぷよ通
熊本県　寺岡正貴
静岡県　大石昇司
福島県　吉田博之
沖縄県　仲村佳津利
算数2年計算ゲーム
大阪府　浦拓三
ゼルダの伝説
神奈川県　林大輔
ハイパーオリンピックセット
千葉県　渋谷いち
謎のピラミッド
神奈川県　平田裕
イメージファイト
福島県　橘内真一郎
ロックマン3
宮崎県　戸田哲也
ファイアーエムブレム外伝
愛知県　櫻井雅和
天地を喰らうII
東京都　佐野俊
ハオ君の不思議な旅
北海道　斎藤望
アフターバーナーII
神奈川県　吉田儀人
ストライダー飛竜
秋田県　土田歩美
スーパーバレーボール
福島県　斎藤浩徳
ＦＺ戦記アクシス
愛知県　鈴木敏之
スターウォーズ
岐阜県　野村征司
オーロラクエスト
岐阜県　金田慶子
同級生
大分県　西方真美
ソル・ビアンカ
大阪府　池田まき
聖竜伝説モンビット
秋田県　高橋直哉
（敬称略）

9月30日までにプレゼントが到着しなかった場合は、お手数ですが編集部までご一報下さい。

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.9 WINTER
11月30日発売予定
（地域によって遅れることがあります）

●面白かった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本をいつから購入していますか？

・今回はじめて　　・（　　）号から

●SFCソフトでオススメの作品を教えて下さい。

●ゲームギア特集で取り上げてほしいソフトを教えて下さい。

●あなたが持っているゲーム関係の物で、一番貴重な一品は何でしょうか？

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは10月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.8アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

ヘビーユーザー御用達!? 抜群の品揃えと充実したサービスのお店！



スーパーポテト5

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL06-632-2300
営業時間：平日11：00〜20：00 土日10：00〜20：00
地下鉄堺筋線恵美須町駅から徒歩2分

日本橋随一の品揃え

日本橋でんでんタウンのはしにあるお店「スーパーポテト5」は、去年の12月にできたばかりの新しい店だ。

2階建てになっており、一階はＰＳ、2階はＳＦＣ・ＳＳを中心にした構成されている。

この店の売れ筋は何といっても中古ＰＳ。日本橋では他にＰＳの中古を扱っている店が少ないため、中高生・20代のヘビーユーザーを中心にＰＳの中古ソフト目当てにかなり客が訪れるのだ。

「中古ソフトは日本橋でも1、2の品揃えだと思っています。」

と、店長の小田さんが言うとおり、ＰＳ・ＳＦＣを中心に、ソフトの数は相当な物だ。また旧ハードに関しては、「全体的に安いし、ゲームの内容もシンプルな物が多いですから、これからゲームをはじめられる方にとってもいいと思いますよ。今でも、ＳＦＣソフトは売れつづけていますしね」とのこと。これだけゲームのことを考えてくれる店長がいるのは、心強いよね。



ソフトだけでなく攻略本も扱っている。


むきだしのＳＦＣカセット。かなり安かったぞ。


3DOがなんと2939円で売られている！



ちょっとめずらしいＰＳのワゴンセール。

SERVICE&SYSTEM

会員になると買い取り価格が5%アップ。
…た、1000円以上の商品を買うと、一点
…50円引きのチケットをプレゼント。

スーパーポテトホームページ　http://www.superpotato.com

ゲームショップ探訪記3

ソフト・ハードの多彩な品揃えに圧倒される、日本橋一マニアックなお店!?



もんきち

〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-631-5409
営業時間：平日10：30～20：30 日曜祝日10：00～20：00
地下鉄堺筋線恵美須町駅から徒歩1分

ソフト、ハードの品揃えに店長のこだわりが光る！

日本橋でマニア色の強い店として有名なのがこの「もんきち」。

その品揃えには圧倒されるものがある。PSやSSはもちろん、SFCを始めとする旧ハードの数は相当な物で、とくにPCエンジンの充実ぶりは凄い。MD関係もかなりあったらしいのだが、値段を下げたところ、マニア客が大勢やってきて買い占めていったらしい。「ソフトは1種類1本でお願いします」なんて張り紙があるのも、マニアが集まる店らしいところだ。

この店のもう一つの目玉は、ハードの充実ぶり。マークⅢ・SG1000といったセガの旧ハードをはじめ、「光速船」「ぴゅう太」などファミコン以前のハードがそろっているのだ。さらにそのハード以前のゲーム機、「オセロ」や「ゲームロボット九」、また、蛍光表示管のゲームも置いてあるのだ。「ギミアぶれいく・クイズ王決定戦」なんてのもあったぞ。これらのハードは秋葉原でもなかなかお目にかかれないだろう。


圧倒されたPCエンジンのソフト量。他機種の品揃えもかなり凄かった。

「秋葉原にある店に負けない店を作りたかった」という店長の平田さんは、中古ゲームに対して強いこだわりを持っている人だ。

「勉強不足でいたらないところもありますけど、より求めやすい価格で提供したいと考えています。よく高い店だって言われるんですけど、買い取り価格を高めにすると、どうしても売り値も高くなってしまうんですよ。やっぱり売る人はそのソフトに思い入れもあるでしょうし…」と、ソフトに値段をつけるのは相当苦労されている様子。

取材に行ったのは6月だが、7月下旬には改装されているとのこと。マニアならではのこだわりが光る「もんきち」。日本橋に行った時には、はずせない店だろう。


右が店長の平田さん。ユーゲーの読者でした（ありがとうございます）。



このハードの種類が見所の一つ。液晶ゲームに蛍光表示管ゲーム、セガ系ハード、光速船、MARTY、MSX、ぴゅう太（ぴゅう太Jrもあった）…、見ているだけでほのぼのとした気分になります。

SERVICE & SYSTEM

水曜・木曜日に1000円以上購入した方に、一品につき100円引き。

平成10年8月31日発行第3巻第4号通巻第9号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：KTCキルタイムコミュニケーション 〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3555-3431 FAX03-3555-1203
定価：本体760円
※消費税が別に加算されます
ISBN4-906650-25-2 C2076 ¥760E